ESPACIO ACTIVADO

Oeste 16 Arquitectura, Urbanismo, Arte y Pensamiento Contemporáneos. Revista del Colegio de Arquitectos de Extremadura.

oeste 16

Revista de Arquitectura, Urbanismo, Arte y Pensamiento Contemporáneos.
II época 2003

Edición
Colegio Oficial de Arquitectos
de Extremadura
Palacio de Camarena
General Ezponda, 9, 2º.
10003 Cáceres

www.revistaoeste.com
redaccion@revistaoeste.com

Dirección
Juan Elvira
Enrique Krahe
Clara Murado

Diseño Gráfico y Maquetación
Juan Elvira
Enrique Krahe
Clara Murado
Ismael García

Fotomecánica e Impresión
Técnicas Gráficas Forma, S.A.
Rufino González, 14
28037 Madrid

Distribución y Suscripciones
Architecta Outsourcing S.A.
Calle del Bosque 6
28016 Madrid
Tel +34 913 430 554
Fax +34 913 430 898
architecta@architecta.com

Publicidad
viceVersa
Maestro Lasalle 17
28016 Madrid
Tel +34913430360
Fax +34913430396
publicidad@viceversanet.com

Redacción
Calle Velarde 8, 1º i
28004 Madrid
Tel / fax +34 915 943 582

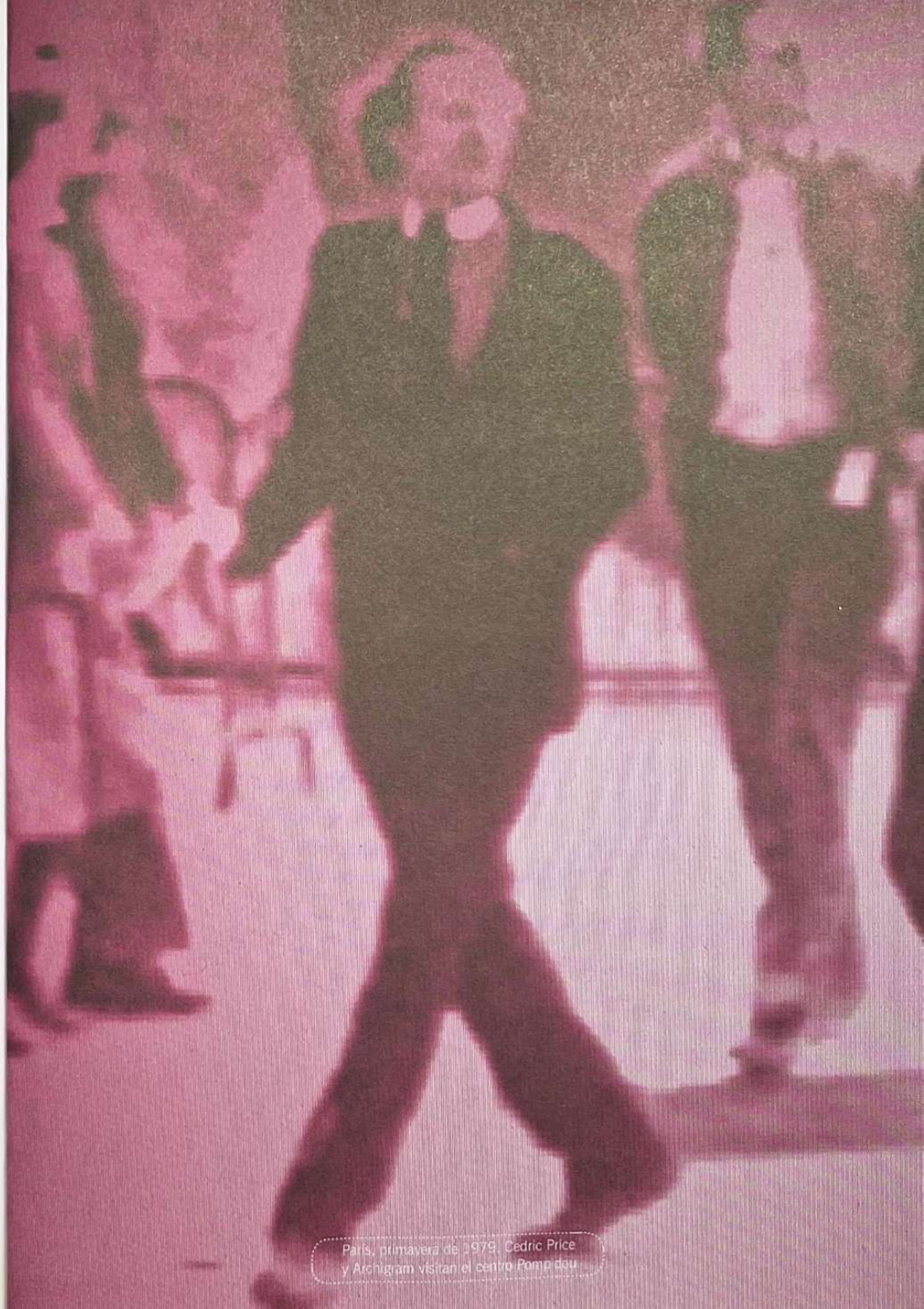
Agradecimientos
Izaskun Chinchilla, Laura Christiani, E-flux, Alfonso García del Rey, Andrés Jaque, Astrid Lipka, María Teresa Muñoz, Miguel Murado, Ruth Ron, Galería Sperone Westwater,Thomas Warnke

Los criterios expuestos en los artículos son de exclusiva responsibilidad de sus autores y no reflejan necesariamente la opinión de la dirección de la revista. El editor se reserva el derecho de la publicación de los originales recibidos. Queda prohibida la reproducción de cualquier parte de esta revista sin autorización del editor.

Se han realizado todas las gestiones para identificar a los propietarios de los derechos de autor; cualquier error u omisión deberá ser notificado a la editorial a fin de que sea corregido en futuras ediciones.

Precio del ejemplar
España: 12 €
Europa: 18 €
América: 24 €

ISSN: 0212-9043



París, primavera de 1979. Cedric Price y Archigram visitan el centro Pompidou

Para llevar adelante una idea, la creatividad debe ser operativa en el tiempo, mensurable en su contenido y observable en funcionamiento real o simulado. El establecimiento de un arte requiere estas situaciones de reconocimiento-ocasión (tiempo); objetivo (contenido); y efecto (funcionamiento). Así, la producción de Tecnología –la ciencia de las artes industriales– es un proceso creativo.

Si, en cualquier caso, la creatividad requiere elementos de tiempo, contenido y funcionamiento, entonces en sí misma debe ser mensurable o de lo contrario carecería de valor, ya que si no es mensurable no se puede determinar ningún producto y por lo tanto no se puede probar que nada haya sido 'creado' ni mucho menos 'originado'.

La necesidad de establecer tanto la naturaleza creativa de la tecnología como la mensurabilidad de la creatividad, es esencial si el uso de estas palabras en el proceso de diseño trata de ser no sólo conveniente sino central en el proceso constante de salvaguardia de la utilidad.

Así es como yo lo considero.

Cedric Price

David Greene

La mayoría de los proyectos urbanos y arquitectónicos se pueden justificar teorizando sobre su causa. Esta justificación será válida sólo a través de la realización del producto, el proceso o el sistema siempre y cuando estos sean mensurables.

Un proyecto eficaz no requiere creatividad; podría ser totalmente repetitivo y poco original pero el proyecto creativo debe ser útil. Aunque se pueden escribir todo tipo de definiciones para 'útil' la que yo considero clave para la arquitectura y el urbanismo es "aquello que permite un cambio socialmente beneficioso". Para permitir este cambio es probable que sea necesario emplear plenamente la ciencia de las artes industriales (la tecnología).

Pocas actividades humanas son tan *poco naturales* como la arquitectura, ya que su fin es la alteración del tiempo, el lugar, el intervalo, la frecuencia y los números. Si no alcanza esta alteración, entonces no se debería considerar útil.

En cualquier caso, como la sensibilidad de la arquitectura hacia el bienestar humano es tan ruda, rara vez se emplea para nada más que para satisfacer al nivel más bajo una necesidad bien definida o para mejorar un daño fácilmente reconocible. No obstante, el potencial de la arquitectura para la alteración beneficiosa socialmente es enorme, pero sólo si su tarea principal se enfoca como prevención más que curación de las enfermedades sociales.

En este escenario, la tecnología se convierte en parte central del proceso creativo más que en una posible herramienta. Los arquitectos deben generar tecnologías que sean creativas en su modo de intervención, y no sólo emplear las tecnologías existentes como herramientas útiles.

La generación de estas tecnologías puede convertiste por sí misma en la principal tarea creativa del arquitecto.

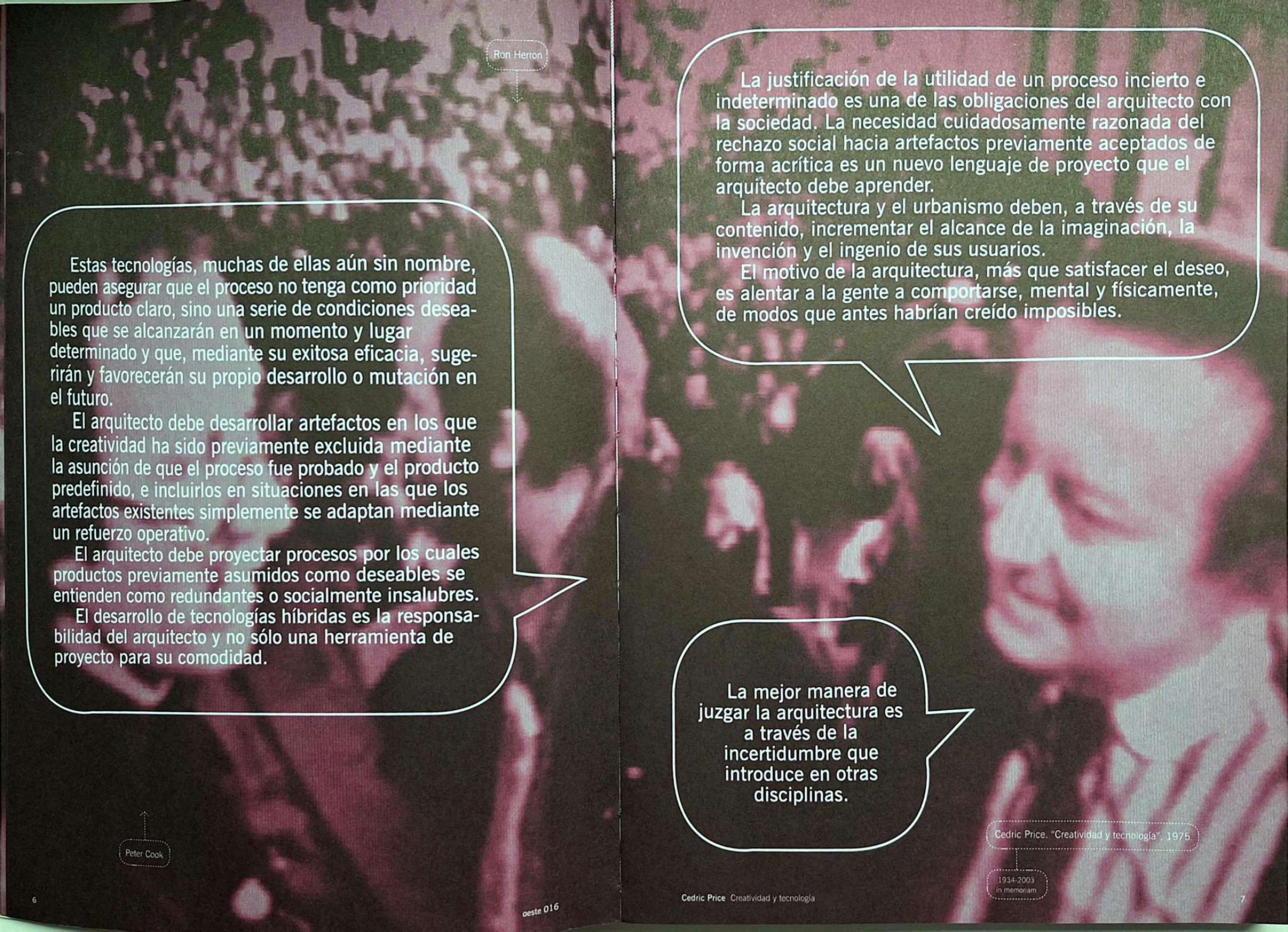
Este cambio de *producto* a *proceso* tiene la ventaja social de reducir la insana inquietud actual de arquitectos y diseñadores por la conclusión del producto final. Por ejemplo, a pesar de que los proyectos de vivienda tienen un elemento de control considerable por parte del usuario, los parámetros de cambio están definidos muy detalladamente y la oportunidad de un eventual rechazo del sistema de cambio es remota.

Pompidou

Por lo tanto, la preocupación creciente por el proceso más que por el producto no mejorará por sí sola la utilidad y el disfrute social del producto final.

La propia estructura del proceso seleccionado debe contener elementos de incertidumbre calculada (tales procesos son muy conocidos en otras disciplinas como las matemáticas).

El arquitecto debe generar durante el proceso de proyecto tecnologías que sean híbridas, tanto por las ciencias en las que se basen como por su propia metodología.



Estas tecnologías, muchas de ellas aún sin nombre, pueden asegurar que el proceso no tenga como prioridad un producto claro, sino una serie de condiciones deseables que se alcanzarán en un momento y lugar determinado y que, mediante su exitosa eficacia, sugerirán y favorecerán su propio desarrollo o mutación en el futuro.

El arquitecto debe desarrollar artefactos en los que la creatividad ha sido previamente excluida mediante la asunción de que el proceso fue probado y el producto predefinido, e incluirlos en situaciones en las que los artefactos existentes simplemente se adaptan mediante un refuerzo operativo.

El arquitecto debe proyectar procesos por los cuales productos previamente asumidos como deseables se entienden como redundantes o socialmente insalubres.

El desarrollo de tecnologías híbridas es la responsabilidad del arquitecto y no sólo una herramienta de proyecto para su comodidad.

La justificación de la utilidad de un proceso incierto e indeterminado es una de las obligaciones del arquitecto con la sociedad. La necesidad cuidadosamente razonada del rechazo social hacia artefactos previamente aceptados de forma acrítica es un nuevo lenguaje de proyecto que el arquitecto debe aprender.

La arquitectura y el urbanismo deben, a través de su contenido, incrementar el alcance de la imaginación, la invención y el ingenio de sus usuarios.

El motivo de la arquitectura, más que satisfacer el deseo, es alentar a la gente a comportarse, mental y físicamente, de modos que antes habrían creído imposibles.

La mejor manera de juzgar la arquitectura es a través de la incertidumbre que introduce en otras disciplinas.

Cedric Price. "Creatividad y tecnología", 1975.

1934-2003
in memoriam

Creatividad y Tecnología
Cedric Price
p 1

InterAction Center
Cedric Price
El placer de lo inesperado
Philip Christou
p 10

Esculturas de un minuto
Erwin Wurm
p 32

Casa Tejado
Tezuka Architects
p 40

Una arquitectura de la acción y la apropiación
Jonathan Hill
p 48

Bean Hill
p 64

Fundación Bohen
Lot/ek
Nutsy' s World
Tom Sachs
p 66

¿Cómo sabemos qué aspecto tienen nuestras casas? Semiótica de la cocina
Martha Rosler
p 76

El museo Vostell Malpartida: arte para iluminar el desastre
Jose Antonio Agúndez
El teatro está en la calle
El muerto que tiene sed
Wolf Vostell
p 82

Estudio Brossa
p 96

AVL Ville
Atelier Van Lieshout
¿A dónde vamos y qué nos llevamos?
Ana Huedo
p 130

Del funambulismo obligatorio
Volt
p 114

Casa de policarbonato
Brigata Tognazzi
p 118

Pied-a-terre
Toland Grinnell
p 126

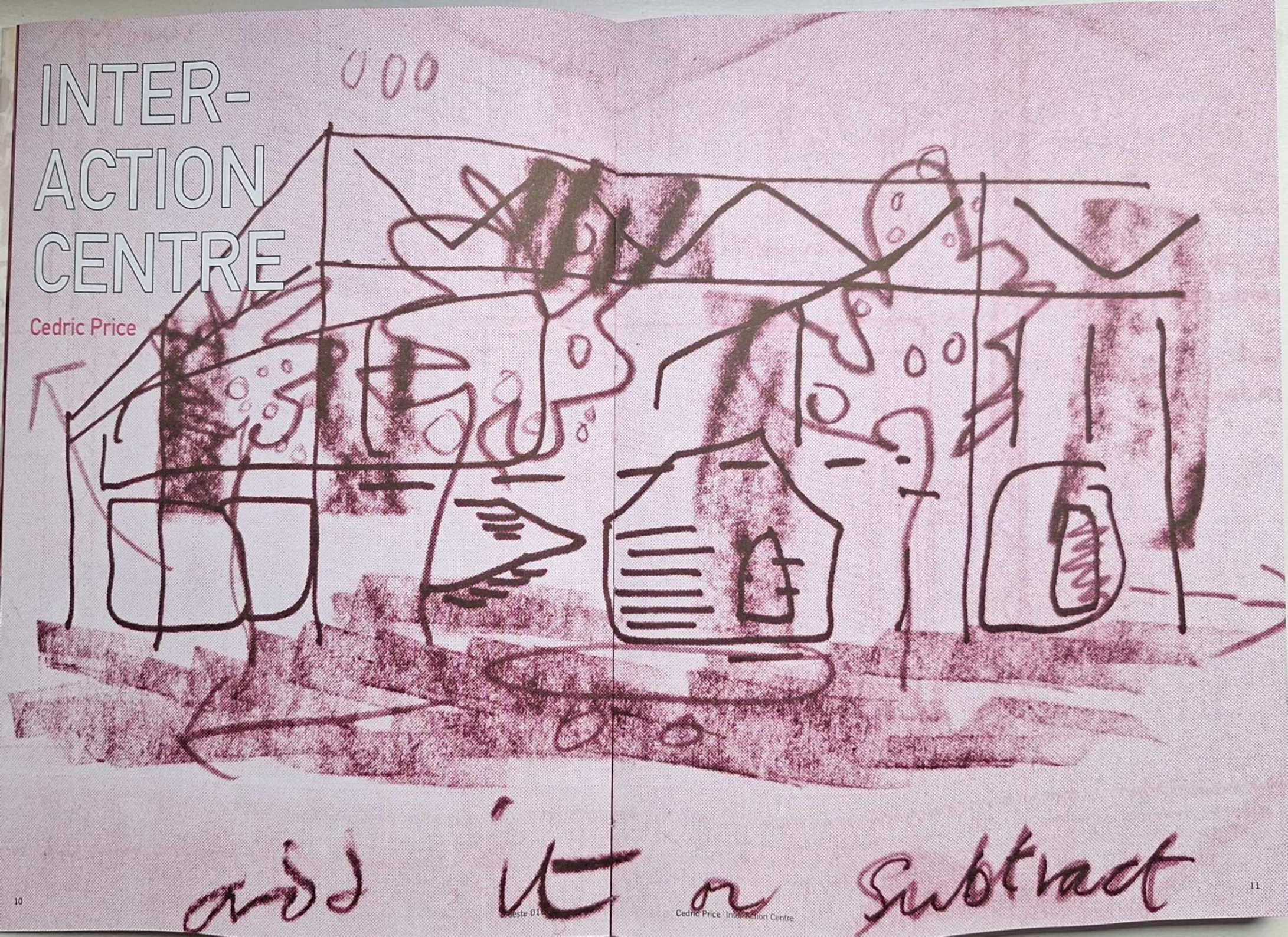
De la mediación técnica: filosofía, sociología, genealogía
Bruno Latour
p 130

Habitaciones de hotel apiladas
Adam Dade y Sonya Hanney
Actividades cuestionables
Simon Morrisey
p 140

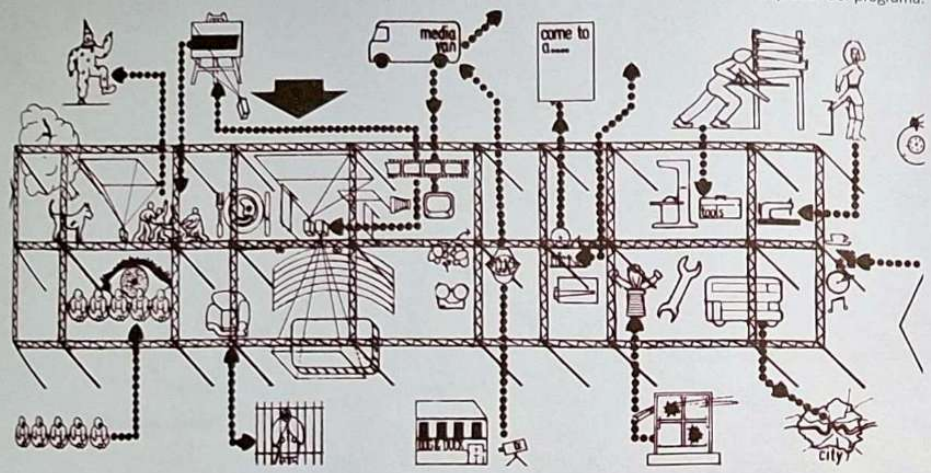
Variomatic
Kas Oosterhuis
p 146

INTER-ACTION CENTRE

Cedric Price



<1. Croquis preliminar
2. Esquema del programa.



Programa

Inter-Action fue el primer Centro de Arte Comunitario en Inglaterra, y probablemente la primera megaestructura construida según los principios de flexibilidad que fueron tan populares en los años sesenta. El Centro era una creación del norteamericano Ed Berman, quien había llegado a Inglaterra en 1968 para iniciar proyectos de participación ciudadana dirigidos a todas las edades.°

Organización

Las funciones del Centro abarcaban desde el teatro en la calle hasta la creación granjas urbanas. Se contaba con un 'media-bus' que servía para documentar los problemas de la comunidad in situ y un club social, entre otras muchas actividades.<2 La organización contaba con 60 trabajadores a tiempo completo que vivían en las propias instalaciones y se ocupaban de organizar las distintas actividades. El Centro también alquilaba sus locales y ofrecía asesoramiento a otros grupos orientados a las actividades comunitarias. En su momento, el Consejo de Europa lo consideró el "proyecto artístico comunitario más interesante de Europa".

Recursos

Dado que el nuevo edificio se hallaba situado en una zona calificada como 'espacio libre de u so público', legalmente estaba clasificado como 'temporal'. El Ayuntamiento había arrendado el solar a Inter-Action por un período de 27 años. Así que, junto a los planos de construcción del edificio, en el proyecto de Price estaban ya incluidas las instrucciones para su derribo.

"No es sólo cuestión de si ese edificio en ese lugar seguirá siendo apropiado en el año 2.000, sino si Inter-Action y lo que ellos hacen ahora lo será, si continuarán siendo algo parecido a lo que son ahora, si necesitarán un edificio centralizado... Por eso el edificio que diseñamos no es una rémora, una especie de albatros operativo. Toda la cuestión de la permanencia y la temporalidad tiene mala prensa en este momento porque se asocia a indolencia y despilfarro – 'los decadentes años 60, malgastando recursos...'- Este edificio es algo completamente diferente. Tiene que ver con el recurso más escaso y más valioso de todos, el que no nos podemos permitir despilfarrar: la gente, su ánimo para hacer cosas y sus oportunidades para cambiar". La mayoría de los edificios se convierten en un lastre para ese cambio."°°

° "El programa verbal que recibí del cliente era: un edificio que no sea un edificio", C.P. *Domus*, abril 1978, p. 17.

°° C.P. *RIBA Journal*, noviembre 1977, p. 458

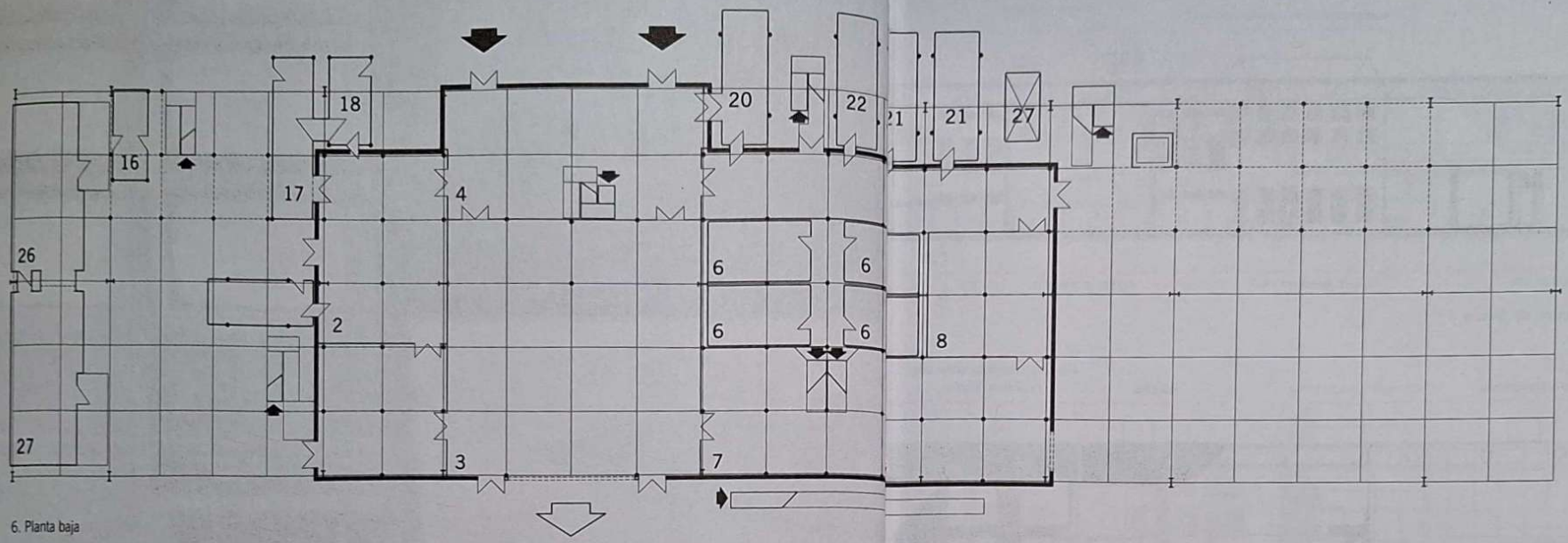
3. Estructura principal alojando una feria al aire libre en 1973.

Cedric Price Int

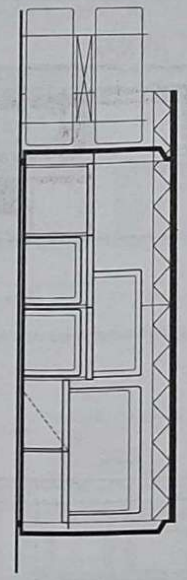
desde el cerramiento, las ventanas y las escaleras, hasta las cabinas transportables que sobresalían en la fachada al ferrocarril.[14,15] Estas cabinas contenían todos los cuartos húmedos del centro: lavabos, duchas y cocinas junto con otras actividades especiales como imprenta, fotografía y talleres de electrónica. La holgura entre las cabinas también permitía conectar en el futuro otras cabinas de distintos tamaños. En el exterior, en el extremo norte, dos cabañas de troncos prefabricadas alojaban las actividades para niños.[15]

El local principal del edificio lo constituía una zona de actividades comunitarias a doble altura. Este gran espacio central podía adaptarse para conciertos, exposiciones, oficinas, gimnasios, clubes, como local de ensayos, etc. Se abría hacia el espacio libre público de Camden mediante una enorme puerta automática de garaje, la cual permitía el uso del escenario tanto hacia el interior como hacia el exterior, convirtiendo los jardines en un auditorio al aire libre.[5]

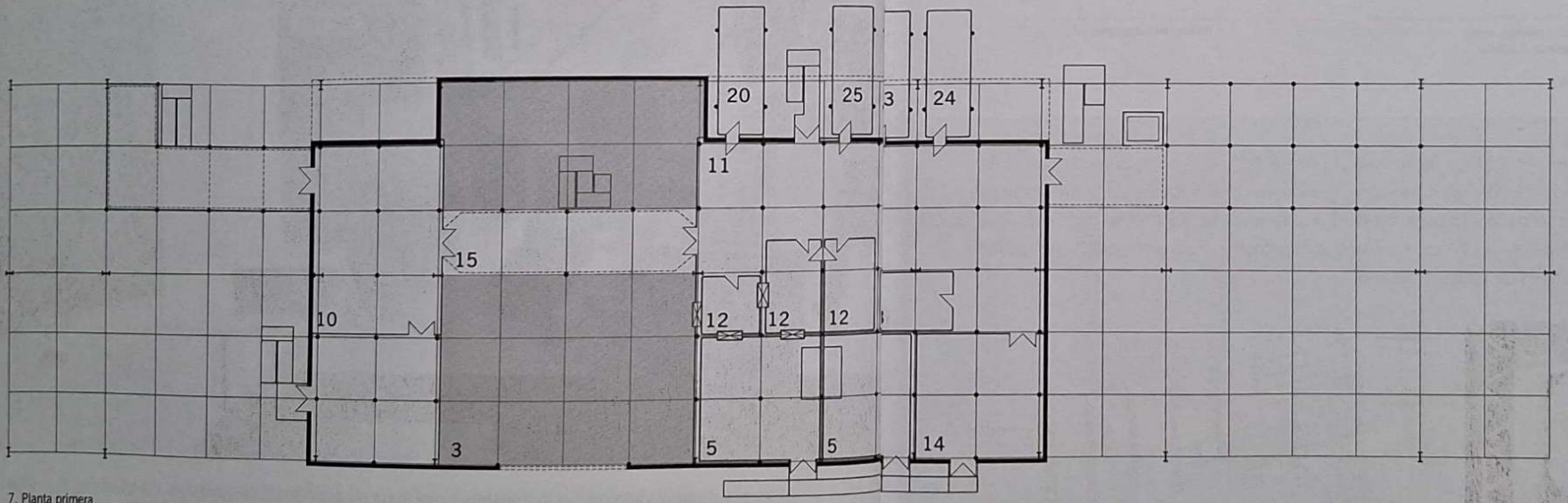
5. Sala principal con la gran puerta telescópica.



6. Planta baja

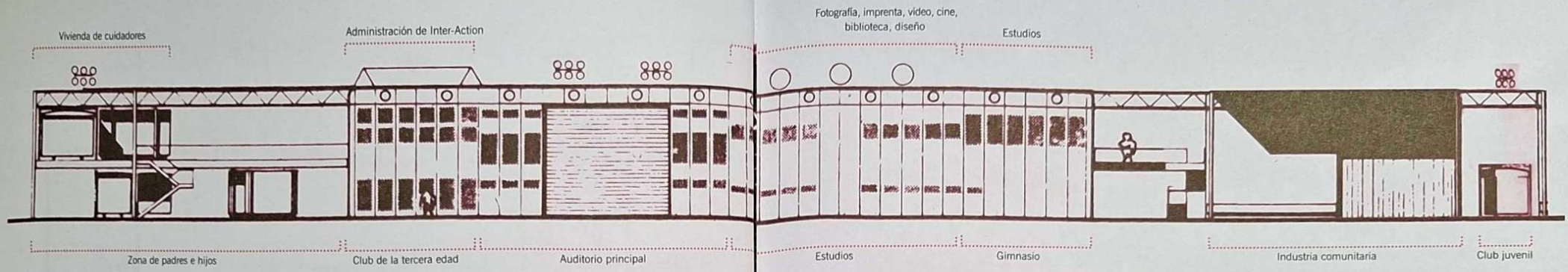


8. Sección transversal.

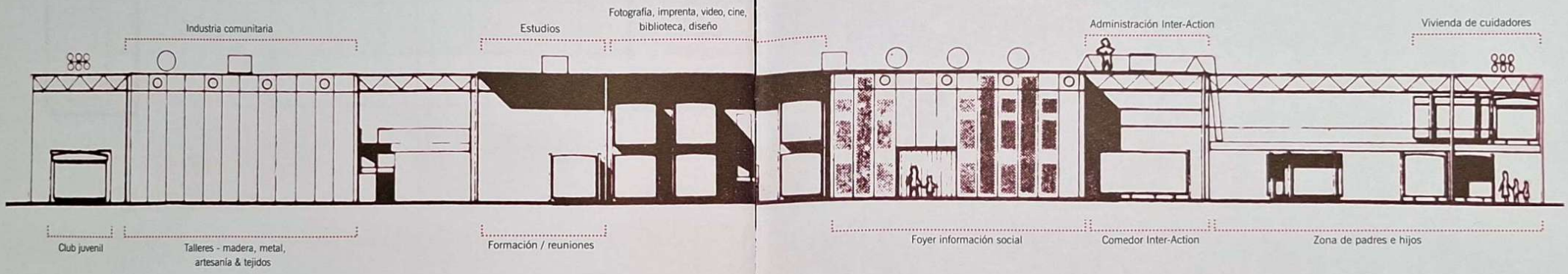


7. Planta primera.

1. Club de tercera edad.
2. Cafetería del personal.
3. Auditorio principal.
4. Hall de acceso.
5. Sala de ensayos.
6. Sala de proyectos.
7. Tienda.
8. Gimnasio.
9. Conserjería.
10. Administración.
11. Diseño.
12. Taller de video.
13. Edición de cine.
14. Guardarropa.
15. Puente.
16. Aseos de niños.
17. Cocina principal.
18. Cocina de personal.
19. Bar.
20. Aseos.
21. Duchas.
22. Reparaciones electrónicas.
23. Cuarto oscuro.
24. Talleres.
25. Imprenta.
26. Almacén.
27. Generador.

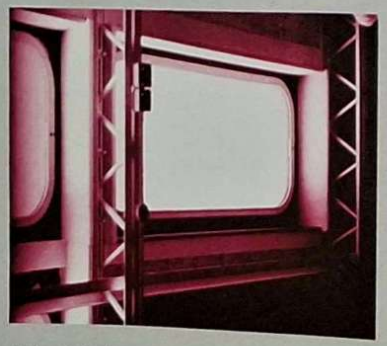


9. Alzado preliminar. Vista desde el espacio abierto de Talacre.

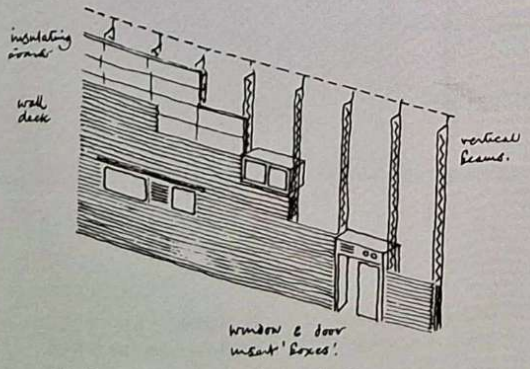


10. Alzado preliminar. Vista desde el ferrocarril.

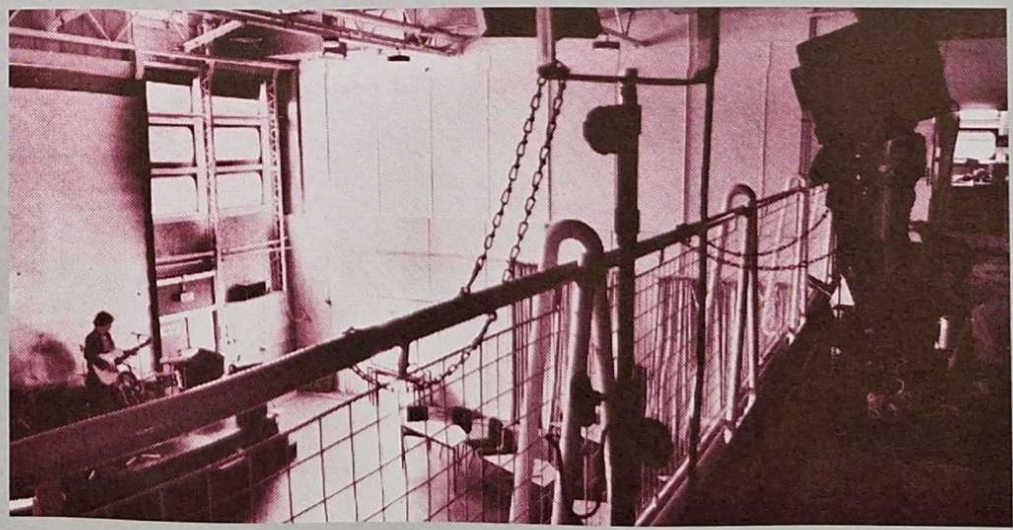
Los muros exteriores se revistieron con chapa corrugada, fijada a las vigas de la cubierta, también empleadas verticalmente. La composición de estos paneles se podía reconfigurar confiando en el 'efecto armadillo'.[11,12] Si se necesitaba cambiar de tamaño una puerta o una ventana, los paneles se podían deslizar unos sobre otros a través de las ranuras, tanto horizontal como verticalmente. Esto eliminaba la necesidad de cortar o cambiar los paneles por otros de distinto tamaño.



11. Remate de aberturas mediante 'cajas de ventanas'.



12. Esquema de montaje del cerramiento.



13. Sala / teatro principal desde el puente en el nivel superior.

el placer de lo inesperado

Philip Christou

El Inter-Action Centre siempre ha sido para mí una referencia muy importante para abrir la posibilidad de una nueva arquitectura. Se trata de un proyecto muy riguroso, de un edificio intensamente usado hasta su reciente demolición. Está planteado con tanta naturalidad como capacidad de riesgo y es el prototipo de una clase de arquitectura que probablemente comprenderemos mucho mejor de aquí a cincuenta años, momento en que será habitual encontrar edificios así. En este sentido, debemos considerar el Inter-Action Centre como el ejemplo modélico de una aproximación al diseño adelantada a su tiempo, original a la vez que profundamente realista.

Para hablar de la obra de Cedric Price (y el Inter-Action Centre es un muy buen ejemplo de entre todos los que podríamos destacar) hace falta tener la mente despejada, y una actitud abierta y curiosa, y la firme voluntad de suspender la mayor parte de las ideas y los juicios establecidos, tanto estéticos como culturales, artísticos y arquitectónicos. Nos encontramos ante la constatación construida de otra manera de pensar, la manera en que Price ha articulado con perseverancia, constancia y precisión todos sus proyectos, sus escritos y su actividad académica durante más de cuarenta años.°

° Cedric Price, tristemente desaparecido el pasado 10 de agosto de 2003, falleció de un ataque al corazón durante un día muy caluroso en Londres. Nacido en 1934 tenía 69 años. Todos los que le conocieron o le escucharon alguna vez sabrán que el mundo ha perdido uno de los pensadores más vibrantes e inventivos de nuestro tiempo.

14. Vista de la terraza en el segundo nivel.

15. Cabañas prefabricadas.

° *Cedric Price Works II*, Londres, Architectural Association, 1984.
Cedric Price Opera, editado por Samantha Hardingham, Wiley Academy, 2003.
Re:CP, editado por Hans Ulrich Obrist, con contribuciones de Arata Isozaki, Patrick Keiller y Rem Koolhaas, Brickhauser. Cedic insistió en que el libro se debería imprimir en un papel en el que la tinta desteñiría y desaparecería en unos cinco años.

°° Sobre Inter-Action ver: *RIBA Journal*, Noviembre 1977, p. 458-495; *Domus*, Abril 1978, p. 17-21; *The State of British Architecture*, por Sutherland Lyall, the Architectural Press, Londres 1980, p. 107-109.

°°° Se trataba de un grupo de estudiantes de fin de carrera de dos escuelas de Londres, la University of North London, (ahora London Metropolitan University), y la Architectural Association.

°°°° Otros arquitectos que emplean un acercamiento a la costrucción collage son Ábalos & Herreros y Walter Segal, ver: "Burlarse de la Modernidad", de Florian Beigel y Philip Christou, 2G no.22, Ábalos & Herreros, Barcelona, Gustavo Gilli, p. 4-16.

16. Detalle de cerramiento.

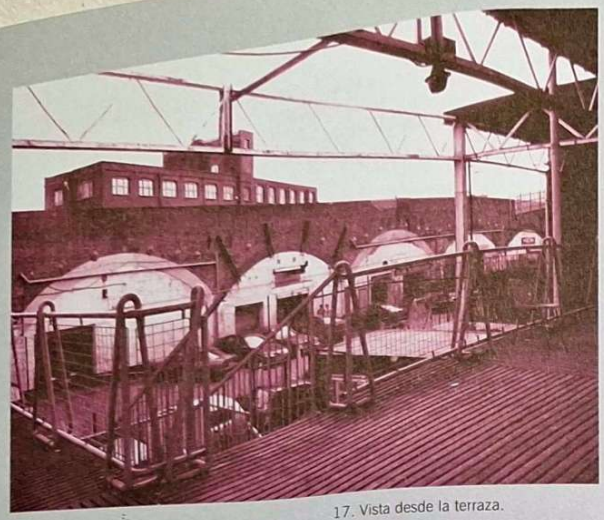
Las siguientes líneas intentarán exponer algunos de los conceptos y de las intenciones de la obra de Cedric Price. Hoy en día podemos encontrar dos importantes libros sobre Cedric Price, al que pronto se añadirá otra publicación.° Emplearé las palabras del arquitecto cuando sea posible, ya que aquellas siempre son las más certeras y directas, por lo que recomendaría al lector que acuda a los textos originales de donde proceden las citas, y que también miren con atención los dibujos de Price.°°

En 1997 visité el Inter-Action Centre junto con Florian Beigel, Peter Beard y un grupo de estudiantes.°°°

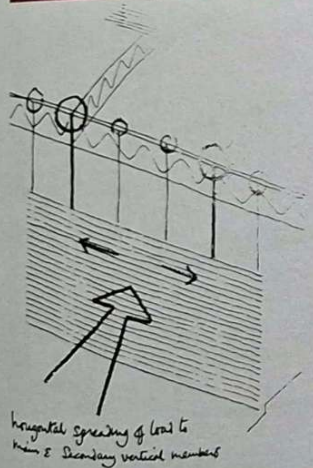
Nos interesaba estudiar el edificio como ejemplo de lo que denominamos edificio collage, o collage de readymades, ya que está compuesto casi en su totalidad por materiales, partes, productos e incluso pequeñas construcciones, todos artículos que pueden encontrarse en catálogos disponibles en el mercado. Price diseñó muy pocos elementos constructivos específicos para este proyecto. El edificio requería un profundo conocimiento de las partes de que se compone, a la vez que inventiva e ingenio para combinarlas y ensamblarlas.

Un proceso proyectual como este requiere una buena librería de catálogos y la capacidad de implementar componentes que no se usan normalmente en la industria de la construcción. Este procedimiento no sólo permite construir edificios más rentables por el ahorro de los costes de complejas construcciones in situ: también es una feliz celebración del intelecto. En el Inter-Action Centre podemos encontrar, entre otras, las siguientes piezas del collage: paneles que se emplean para construir encofrados convertidos en cerramientos interiores, ventanas prefabricadas procedentes de la industria de las caravanas,<16 porta-cabinas, autobuses londinenses reciclados, cabinas noruegas de troncos de madera<15 y contenedores comerciales.>>19 La posibilidad de desmontaje y la conciencia de que el edificio seguramente cambie en el futuro son prestaciones inherentes a este criterio constructivo.°°°°

Con la certeza de que nos encontrábamos ante una interesante aproximación a la construcción arquitectónica, pedimos a los estudiantes que observaran atentamente el edificio para encontrar posibles aplicaciones de este proceso en sus propios proyectos. Las reacciones de muchos de los estudiantes y las discusiones que suscitó la visita fueron muy reveladores. Nos encontrábamos ante un edificio desordenado, intensamente usado pero muy mal conservado. Para muchos resultaba muy difícil saber dónde estaba el proyecto. No había detalles cuidadosamente construidos ni acabados de altísima calidad. No había 'juego sabio y magnífico de los volúmenes bajo la luz' ni los vacíos y llenos de los edificios corbuserianos. Lo que se presentaba ante nosotros era una serie de elementos ensamblados de una manera bastante directa (a veces reinterpretados con ingenio para conseguir un nuevo uso), pero nada elegante ni hermoso a los ojos de muchos.

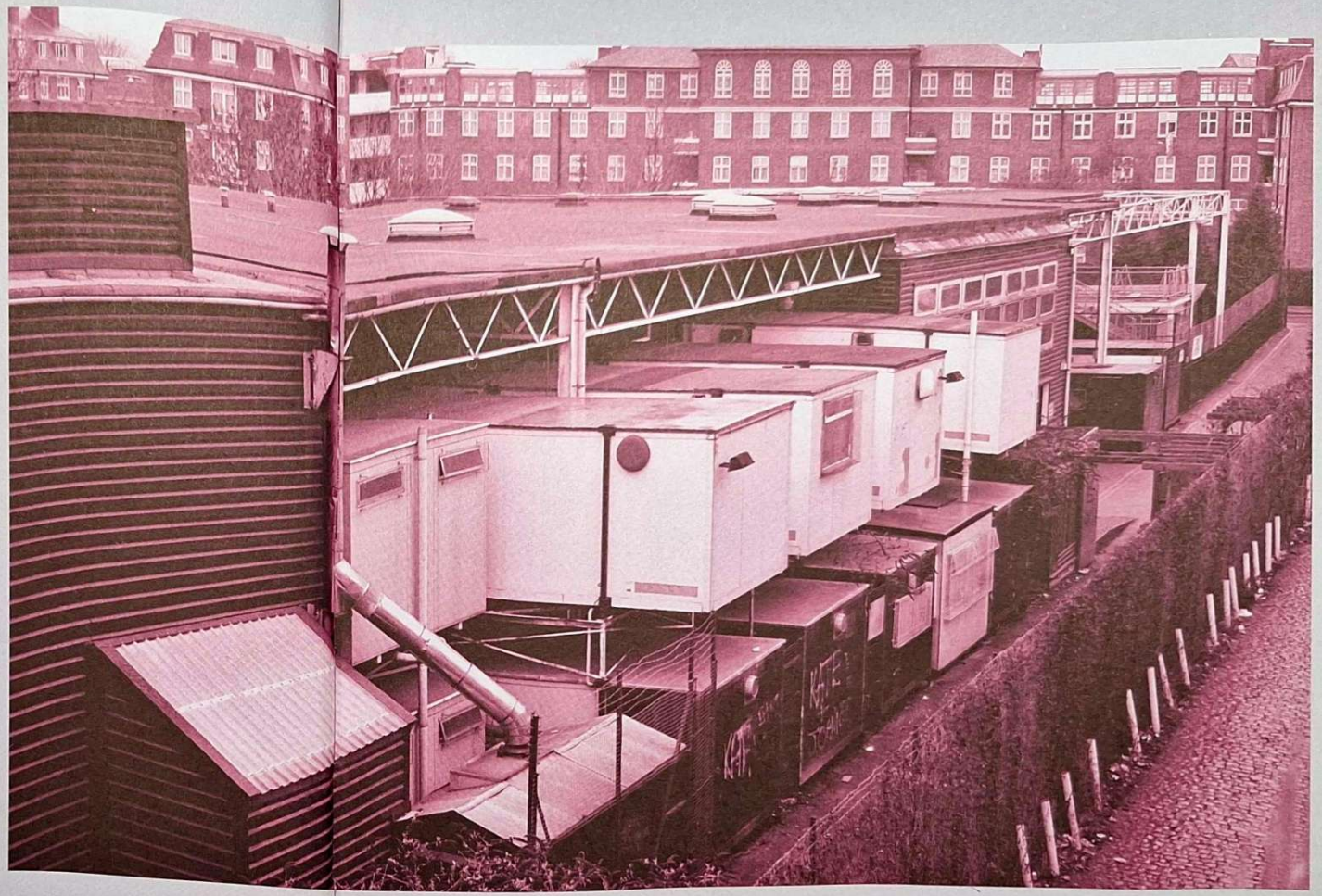


17. Vista desde la terraza.



<18. Distribución horizontal de la carga hacia los elementos estructurales de primer y segundo orden.

>19. Vista de la fachada de contenedores al ferrocarril.



Tiempo y cambio: proyectar para la duda

"En arquitectura la conciencia del tiempo-futuro es de la mayor utilidad cuando se tienen presentes determinados intervalos del proceso. Podremos reconocer más fácilmente los cinco estados del tiempo artificial (uso, abuso, re-uso, desuso y rehuso) si concedemos la misma importancia a los intervalos temporales correspondientes a la construcción y la demolición (duración) con el propósito de introducir en el proceso de proyecto factores como el tiempo, la transformación y la reubicación temporal. Debemos considerar que producto y proceso son interdependientes. Los cambios estacionales son cíclicos, pero igualmente son aditivos y acumulativos, y hacen posible un diseño que se anticipe, aunque de modo aproximado, a tales acontecimientos. Cuando tenemos en cuenta el factor humano –el uso del ocupante- el ajuste preciso de los intervalos de tiempo y de la velocidad en relación con éstos son de suma importancia. ¡Si no tenemos en cuenta estos intervalos de tiempo los resultados pueden ser desastrosos!"°

° C.P., *Architects' Journal*, 5 sept. 1996, p. 38.

"La flexibilidad constructiva, o su alternativa, la obsolescencia planificada, solo pueden conseguirse satisfactoriamente si incluimos el factor temporal como parámetro clave dentro del proceso completo del diseño..."°

Para Price el valor de un edificio reside en su utilidad y en su capacidad para promover el bienestar social. De hecho, para Price en las primeras etapas del proceso de diseño es necesario considerar con el cliente cuál es la mejor estructura o proceso para una situación dada, incluso hasta llegar a la conclusión de que no tiene por qué ser necesaria la construcción de un edificio.

"Para mí las respuestas a las preguntas 'dónde', 'cuándo' y 'para quién' en relación con la utilidad social, a menudo hacen que el 'cómo' sea redundante."°°

"Los *Magnets* son deliberadamente móviles, adaptables y re-utilizables, de manera que nunca se convertirán, como resulta tan frecuente en la arquitectura, en edificios inactivos, inflexibles, institucionalizados, formalizados, privatizados o redundantes."°°°

° C.P. *Works II*, p. 56.
°° C.P. *Works II*, p. 47.
°°° C.P. *Opera*, p. 96.

20

22

La arquitectura no es un fin en sí mismo. Por el contrario, suele ser muy difícil deshacerse de un edificio cuando carece de utilidad y por lo tanto no es más que una pérdida de tiempo para el usuario.

La administración local cedió el terreno sobre el que se construyó el Inter-Action Centre por un período de 27 años. La oficina de Price elaboró los documentos necesarios tanto para construirlo como para desmantelarlo.

La descripción de las distintas etapas de la vida de un edificio, " uso, abuso, re-uso, desuso y rehuso" no es ninguna broma, todas ellas fueron tenidas en cuenta desde el principio para proyectar el edificio. En el año 2001 el Inter-Action Centre fue demolido. Reclamada la opinión del arquitecto, Cedric Price respondió sin dudarlo ni un instante que la demolición debía haberse hecho efectiva hace mucho tiempo. No sentía nostalgia ni arrepentimiento.

El Inter-Action ya ha completado su ciclo vital. Estas fotografías muestran el edificio en las etapas de re-uso y desuso. Hay algo maravillosamente sensato en el diseño con fecha de caducidad.

La idea de flexibilidad de Price va mucho más allá de los típicos intentos de los años sesenta, que confiaban la adaptabilidad de los edificios al diseño de partes móviles y a la aplicación de complejos sistemas de prefabricación. Quiere reservarse para él mismo y para sus clientes la máxima libertad del usuario para cambiar de opinión, lo que denomina proyectar para la duda.

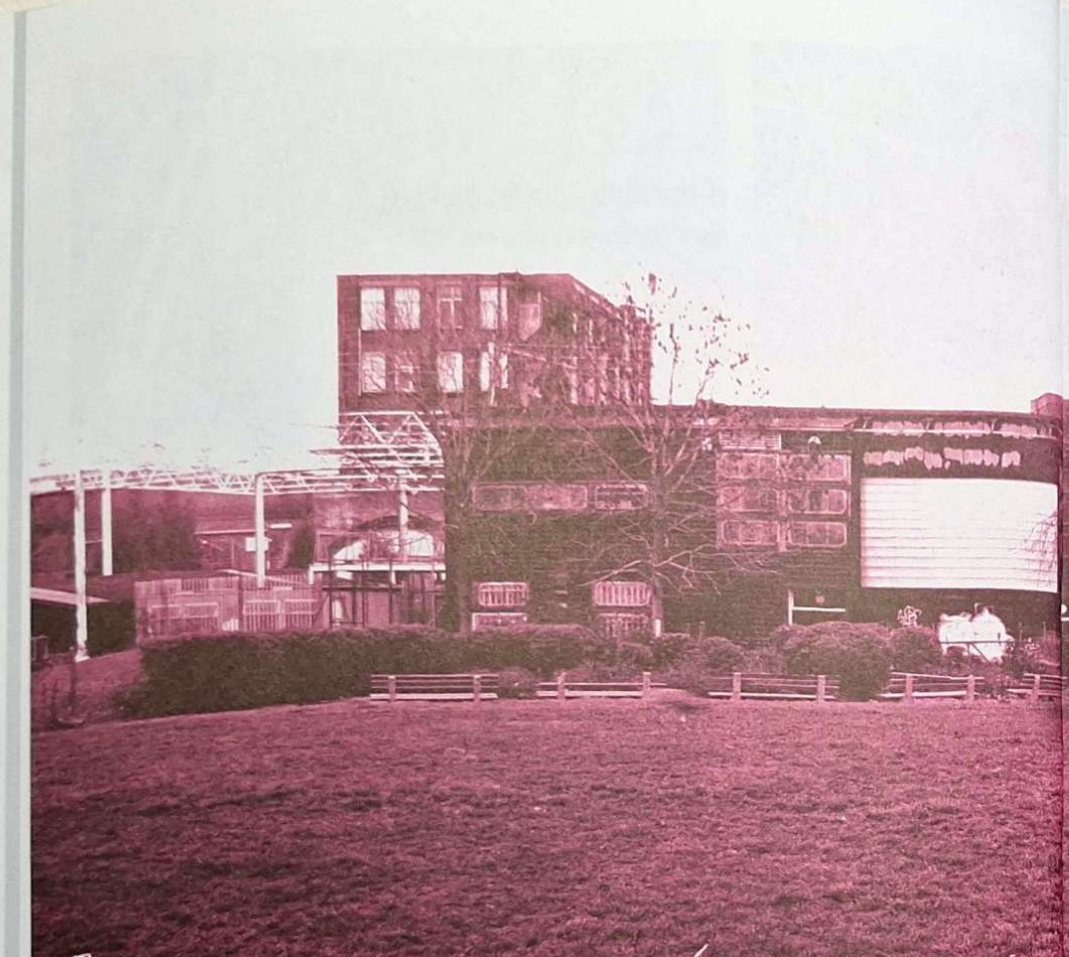
"Para plantear un equilibrio válido entre las aspiraciones sociales contemporáneas y la Arquitectura, es esencial añadir a esta última la Duda, el Placer y el Cambio como criterios de diseño. La arquitectura es lenta y por lo tanto requiere un diseño con capacidad de anticipación. Los clientes nunca deberían avergonzarse por admitir sus dudas o su ingnorancia, o por cambiar de opinión, que para eso estamos aquí..."°

Price intenta convertir el proyecto en un proceso tan abierto como sea posible, que permita el cambio de dirección, que facilite un cambio más o menos rápido, que incluso deje de interesar completamente, tanto a escala arquitectónica como a escala urbana. Al describir su propuesta 'Duckland' para la demolición parcial y el re-uso de unos muelles en desuso en el río Elbe en Hamburgo, afirmaba:

"No obstante, nuestro verdadero propósito consiste en emplear actividades fáciles de introducir a corto plazo, lo que permitiría incorporar el pensamiento estratégico y político, a largo plazo y libre de culpas, de otras personas."°°

° C.P. *AJ* 5 sept. 1996, p. 27.

°° C.P. *Opera*, p. 206.



Placer

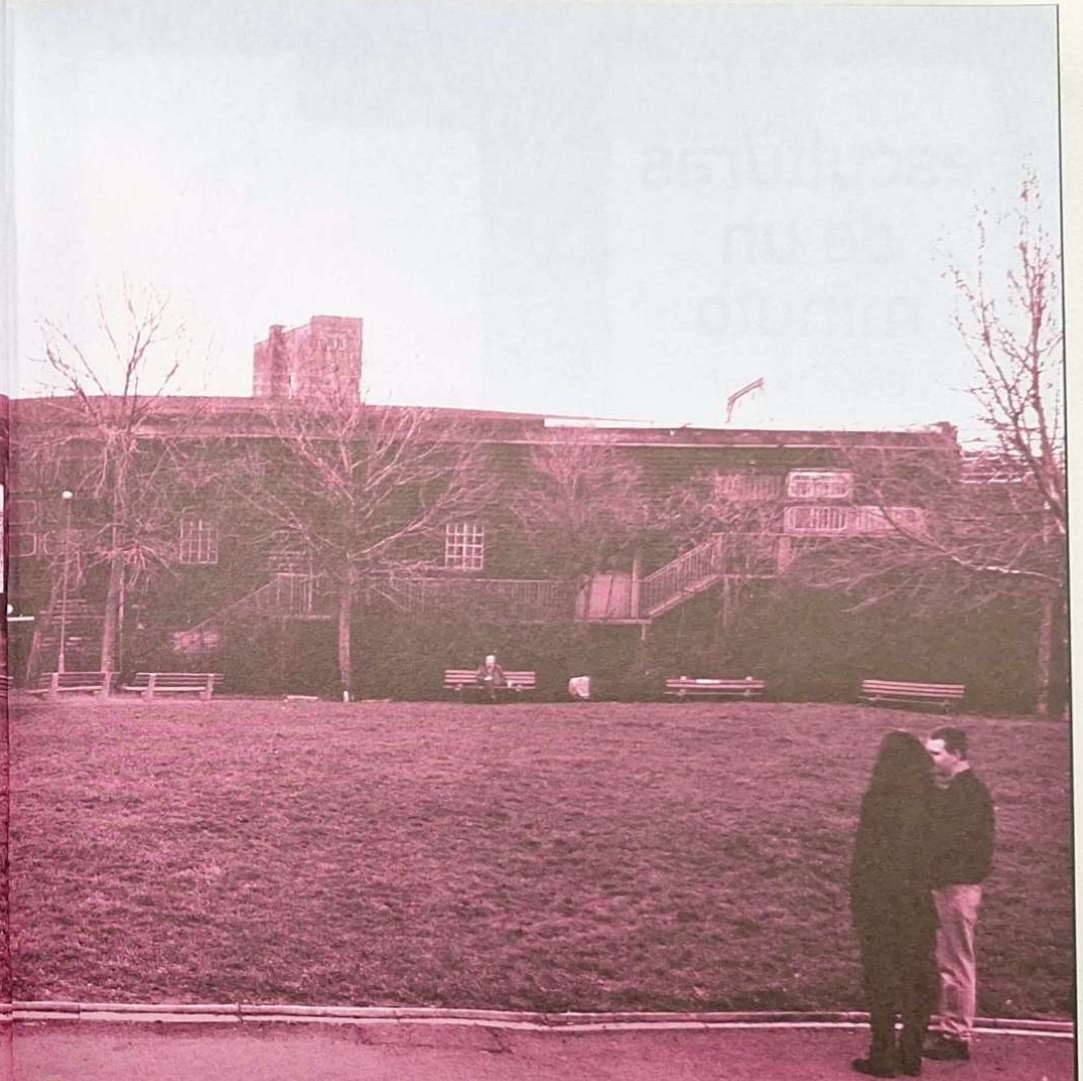
El Inter-Action Centre de Kentish Town era una versión reducida del Fun Palace, conocido proyecto de Price de 1961. Ambos proyectos celebran la incertidumbre y la naturaleza impredecible del futuro. En última instancia buscan una arquitectura del placer. Acerca del Fun Palace, Price escribe:

"Todo el edificio, en lo que se refiere a la actividad que despliega y a la estructura resultante, es, en efecto, un juguete accesible a la gente que permite que por una vez la arquitectura pueda usarse con el mismo grado de inmediatez personal que está reservada normalmente para un número limitado de placeres personales."°

"La disponibilidad de la información permite la administración de la seguridad, el aprendizaje, la operación y el placer. La arquitectura y el diseño pueden transmitir información instantáneamente o según la demanda del momento. Esta última modalidad implica una cierta familiaridad o la súbita alarma o interés por un hecho concreto... El olor es el más evocador de todos estos 'detonantes', el sonido el más rápido. Otros 'detonantes' más lentos de la atención y el placer pueden ser el crecimiento natural y los cambios estacionales... Desde el punto de vista arquitectónico, el contenido de la información visual debe estar orientado al observador y no al proveedor que demanda reconocimiento por su destreza tridimensional."°°

° C.P. *Works II*, p. 56.

°° C.P. *AJ* 5 sept. 1996, p 36.



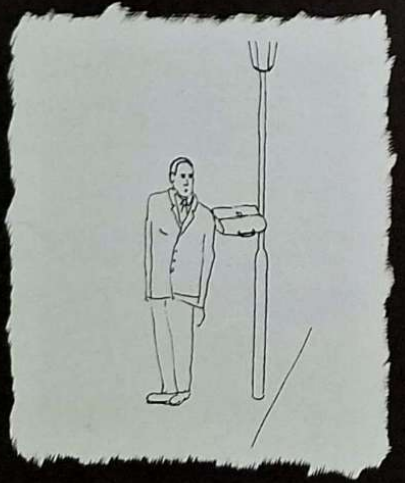
Arquitecto: Cedric Price.
Cliente: Inter-action Trust, director Ed Berman.
Emplazamiento: Talacre Road, Kentish Town.
Programa: Escenario básico: Espacios sociales multiuso combinados con instalaciones para las actividades del Trust.
Estructura: Unidades elementales de acero de uso y extensión variable.
Servicios: Sistema de respuesta sensible en red/estático, empaquetado/móvil.
Coste: Escenario básico: 184.345€; elementos móviles: 28.360€; talleres y arcos: 120.533€; fase de integración con la comunidad local a votación: 141.803€
Contrato: Comienzo a principios de 1973; finalizado el escenario básico a finales de 1973; vida previst.: 15 años.
Consulting ingeniería: Felix J. Samuely & Partners.
Aparejadores: Baker Wilkins & Smith.

Fotografías:
5, 13: Nick Bailey 1974.
19, 20: Patrick O'Sullivan 1997.
14, 15, 16, 17, 21, 22, 23: Philip Christou 1997.

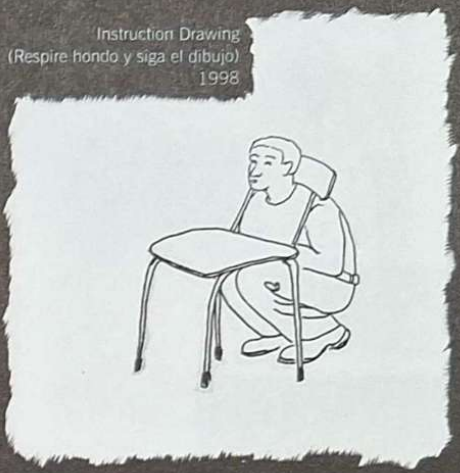
esculturas de un minuto

Erwin Wurm

Paseo matinal
(a la oficina), 2001

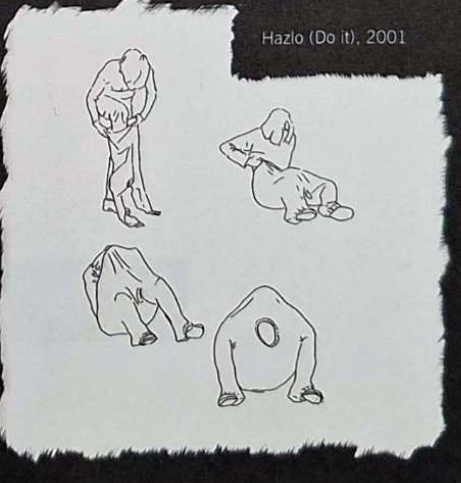


Escultura al aire libre
(El director del museo),



Instruction Drawing
(Respire hondo y siga el dibujo)
1998

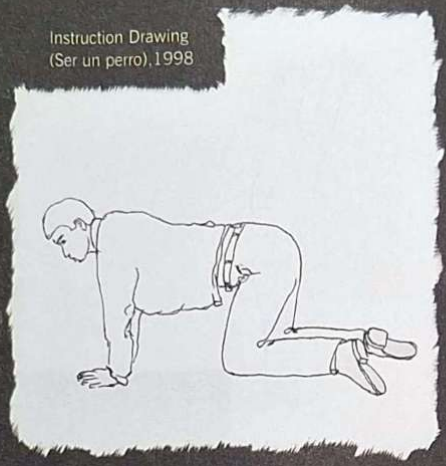
Instruction Drawing
(Contenga la respiración
y piense en Spinoza),
1998



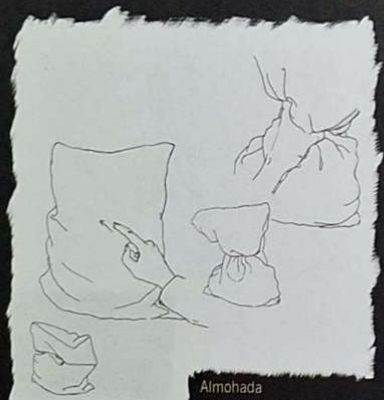
Hazlo (Do it), 2001

Hazlo (Do it), 2001

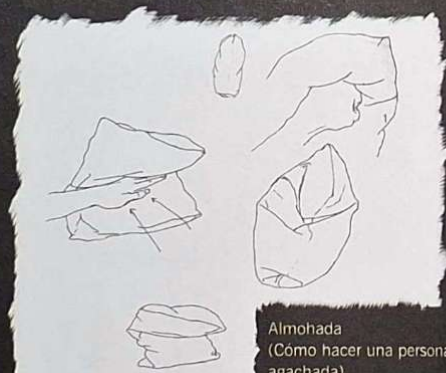
Instruction Drawing
(Vestir el guardarropa entero),1992
(4 plátanos), 1998



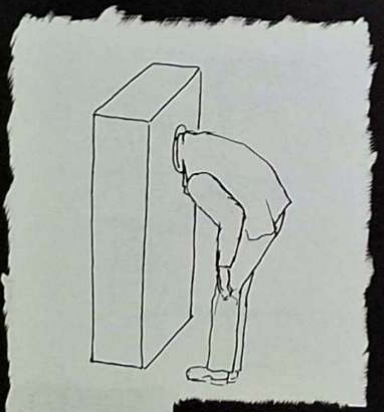
Instruction Drawing
(Ser un perro),1998



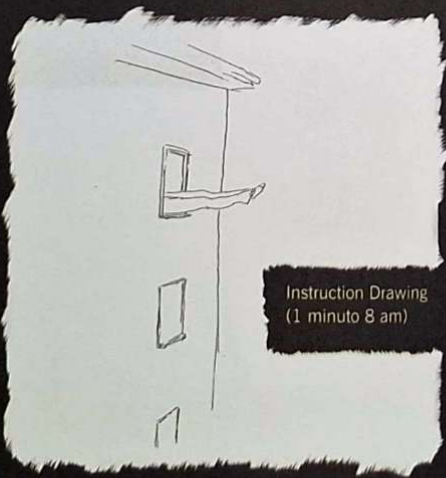
Almohada
(Cómo hacer un cuello)
(Cómo hacer un culo),1992



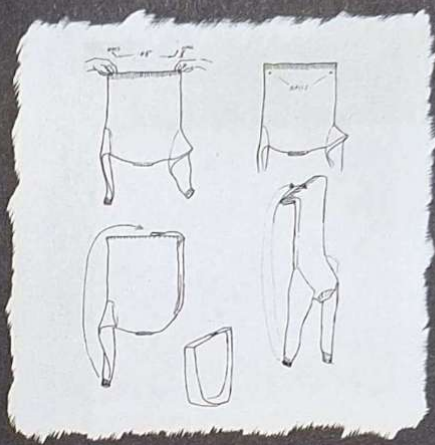
Almohada
(Cómo hacer una persona
agachada)
(Cómo hacer una cara), 1992



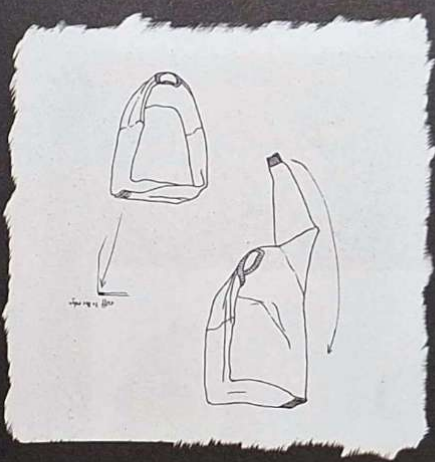
Instruction Drawing
(La cabeza en una caja),
1997

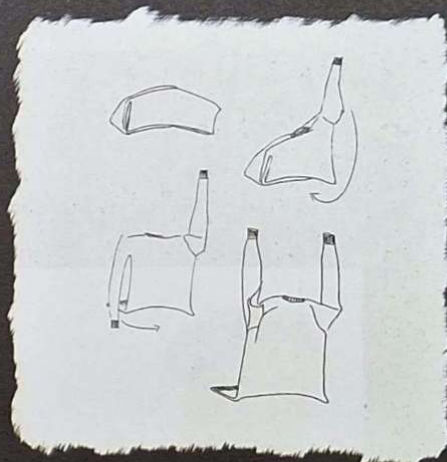


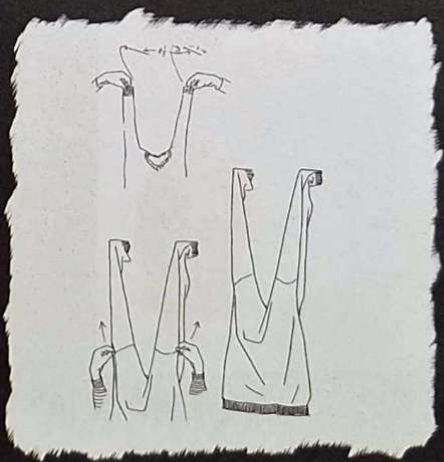
Instruction Drawing
(1 minuto 8 am)

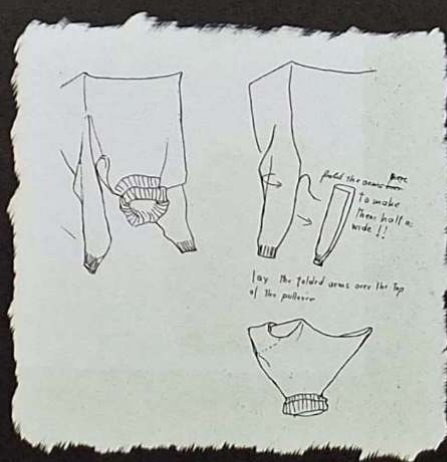


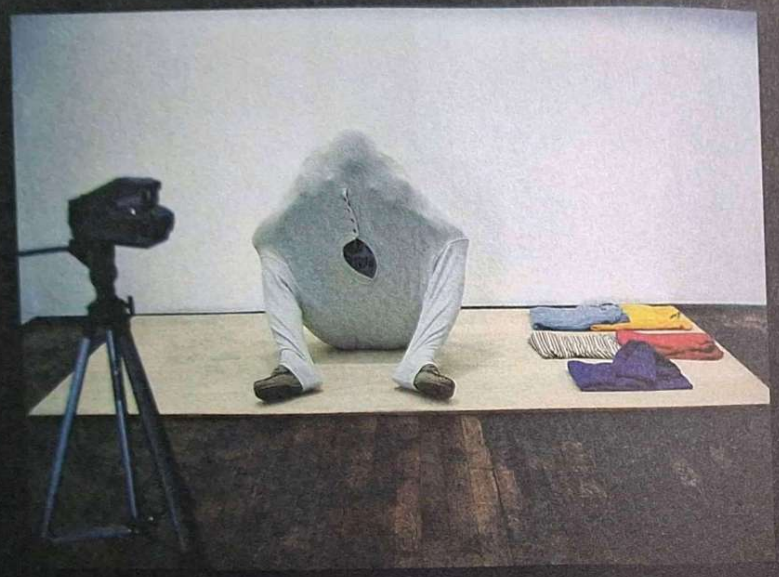
Instruction Drawing
(Jersey)

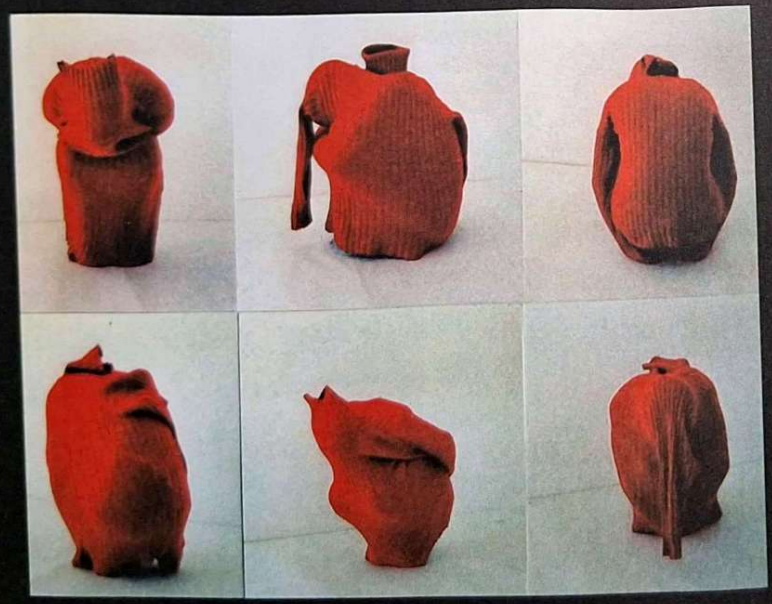








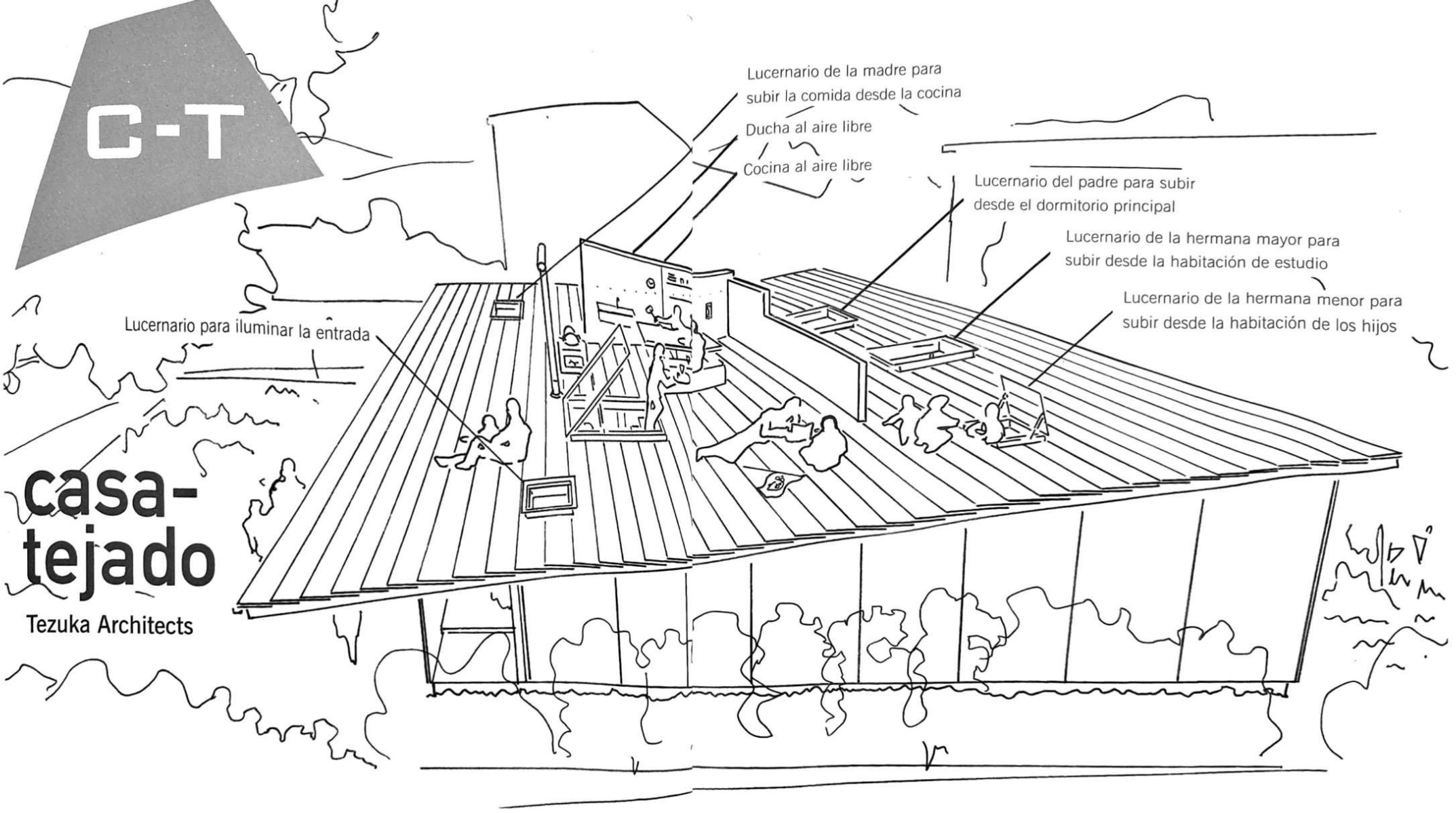




C-T

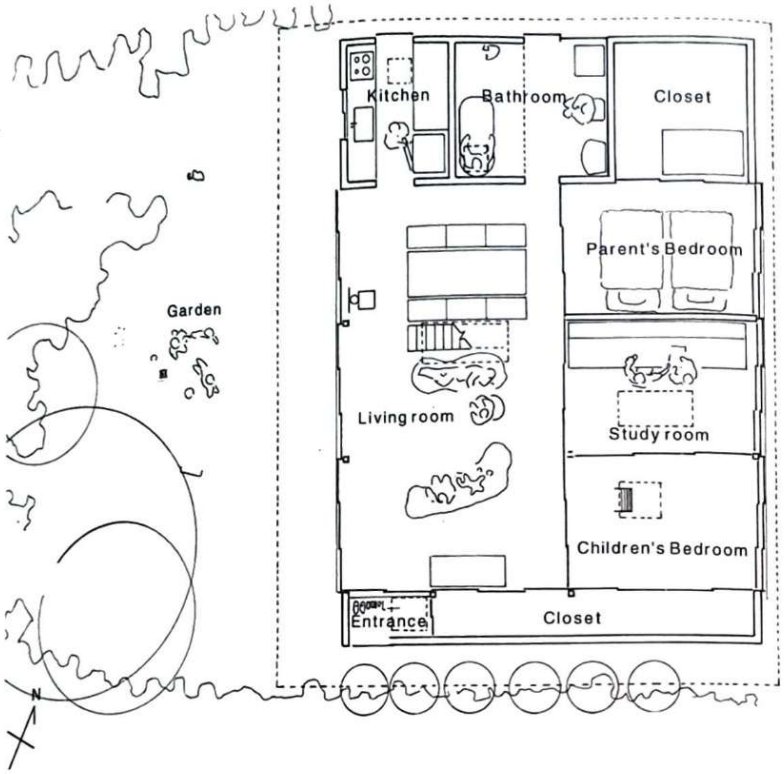
casa-tejado

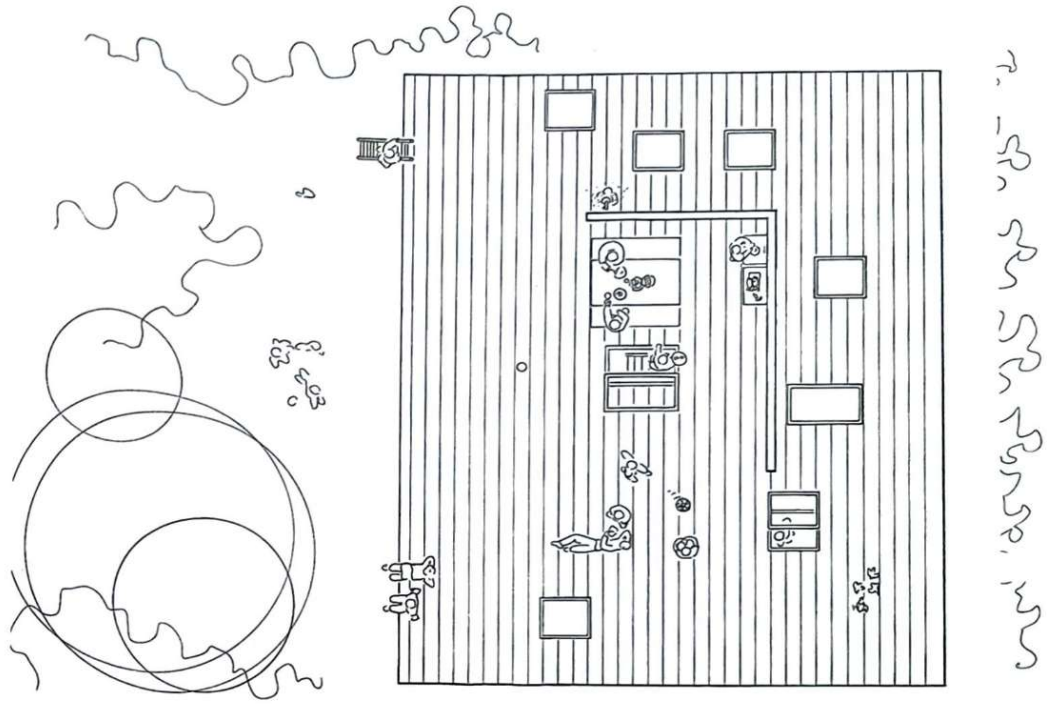
Tezuka Architects

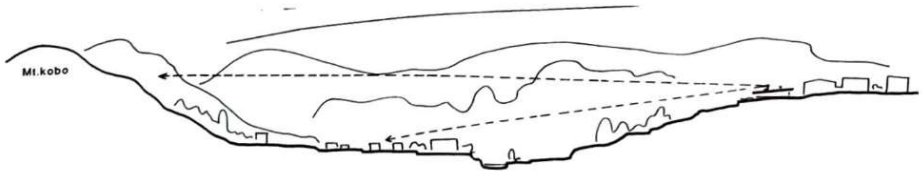


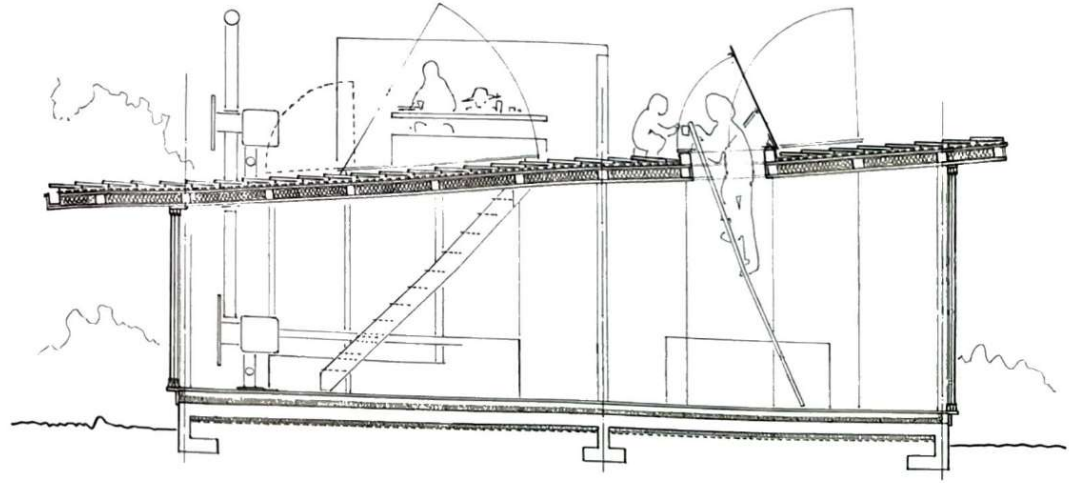
Lejos de la producción de discursos teóricos o metodológicos, hay arquitectos que investigan nuevas formas de relación entre el ámbito doméstico de la vivienda unifamiliar y el entorno natural o construido. Alrededor de una veintena de pequeños proyectos terminados avalan la emergente trayectoria del matrimonio japonés formado por Takaharu y Yui Tezuka que, tras una estancia prolongada en Europa y EEUU, formaron Tezuka Architects de regreso a su país. Las viviendas privadas conforman el grueso de su producción. En ellas se explora recurrentemente el establecimiento de conexiones espaciales entre los ámbitos referidos: la luz, el viento, el mar o el paisaje son incorporados así al programa de la vivienda como referencias en constante interacción con los ocupantes.

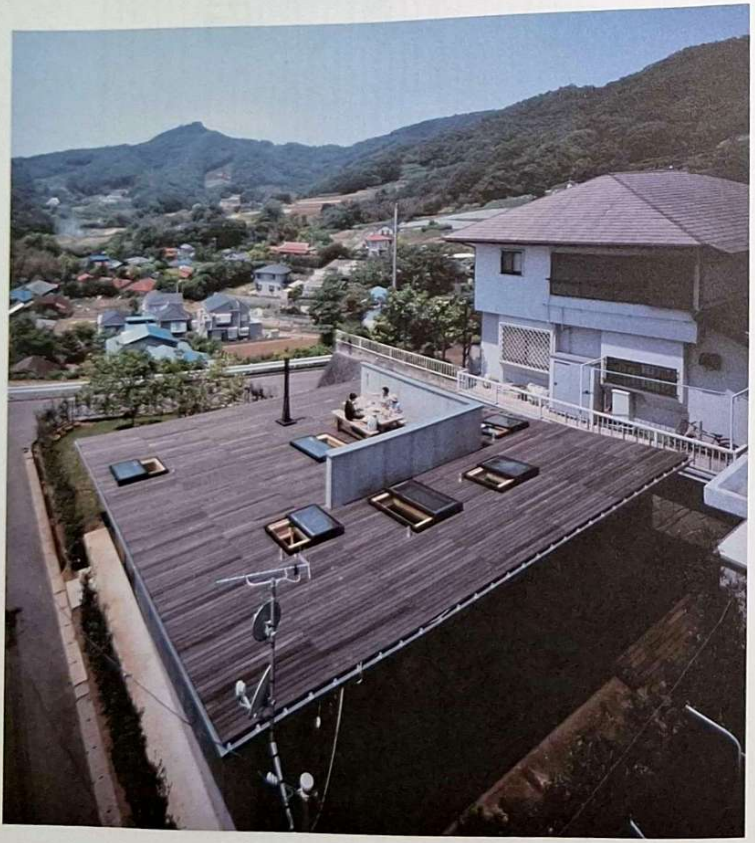
La Casa-tejado en Kanagawa está caracterizada por el gran plano ligeramente inclinado que conforma la cubierta. Ésta duplica prácticamente el esquema organizativo, las funciones y los casi 100m² de superficie de la planta baja. Así, encontramos sobre el tejado una mesa de comedor, sillas, una cocina, una ducha e incluso una chimenea. Cada uno de los lucernarios que sobre ella se disponen aleatoriamente pertenece a un miembro de la familia. Todos están diseñados para acoplar una escalera que da acceso al tejado y le permite disfrutar de una autonomía acorde a los modos de vida actuales. De la cubierta transitable a la cubierta habitable encontramos en la casa herramientas que invierten los estereotipos de la casa unifamiliar convencional.


Kitchen
Bathroom
Closet
Parent's Bedroom
Garden
Living room
Study room
Children's Bedroom
Entrance
Closet
N

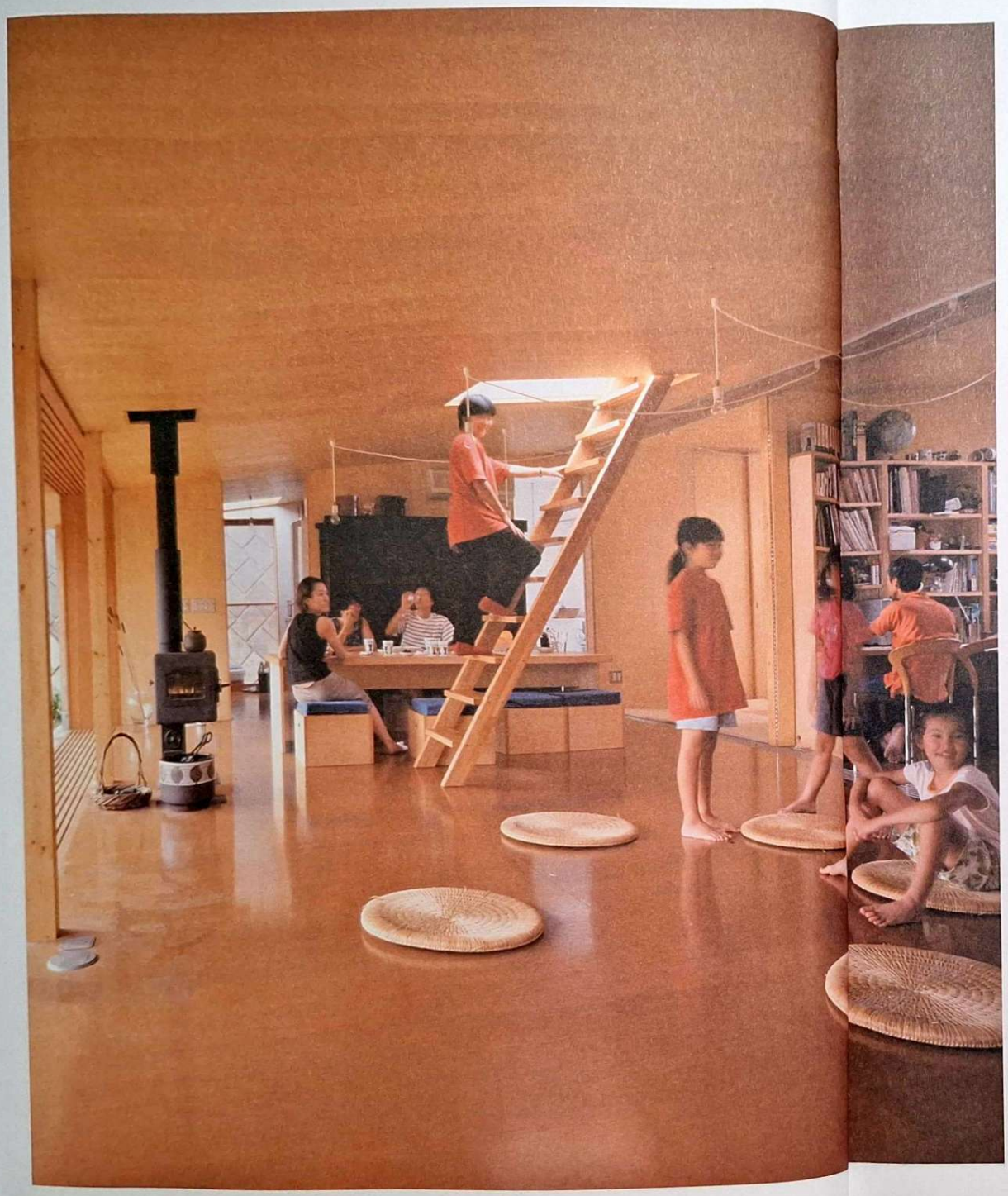



Mt.kobo

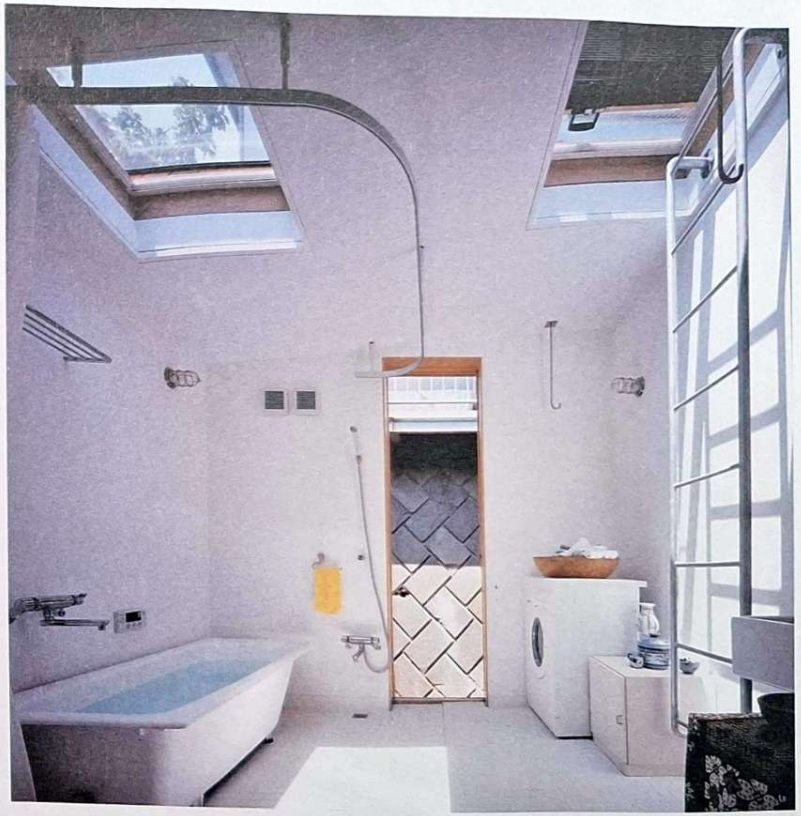


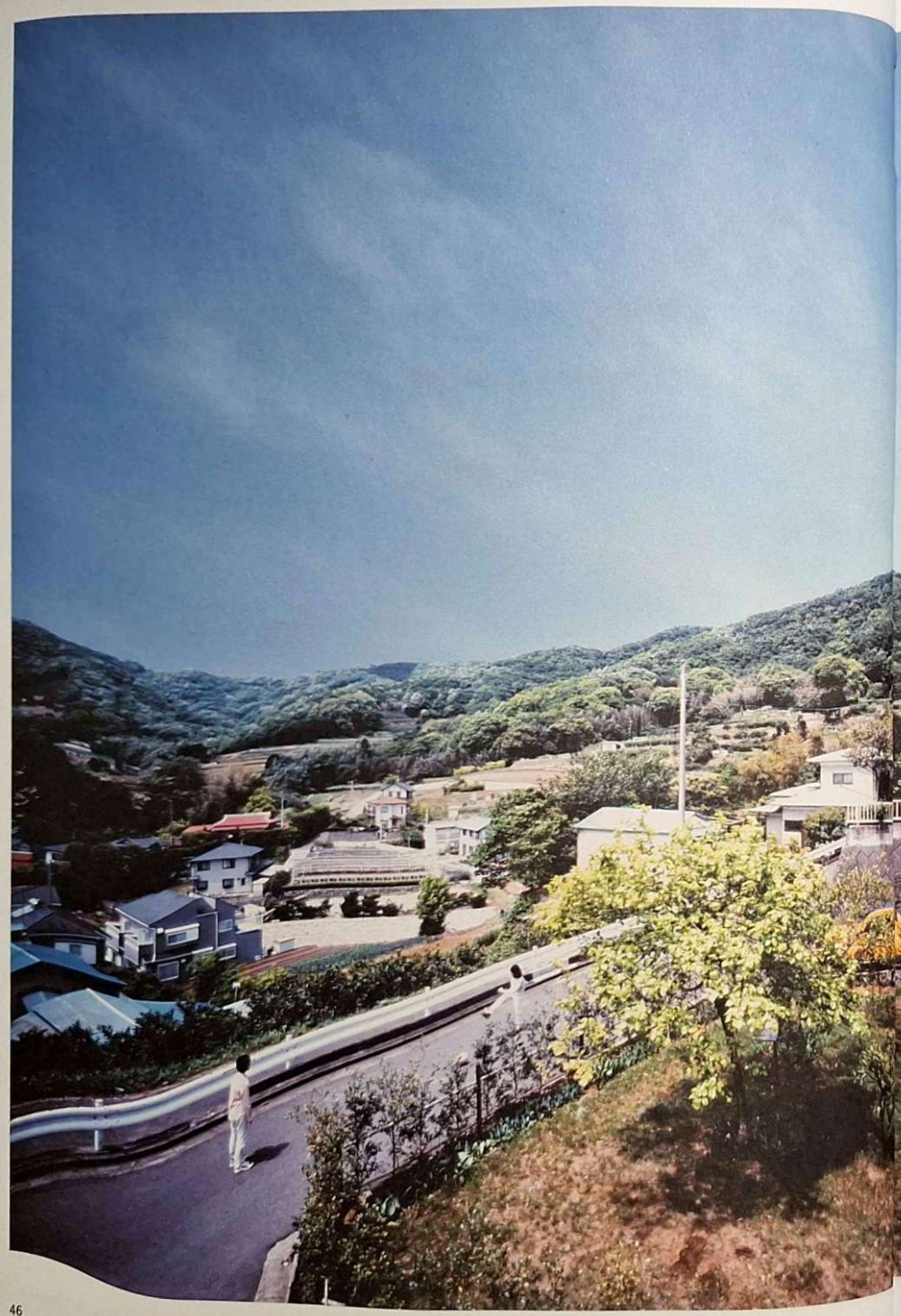


Fotos Katsuhisa Kida



Fotos Katsuhisa Kida





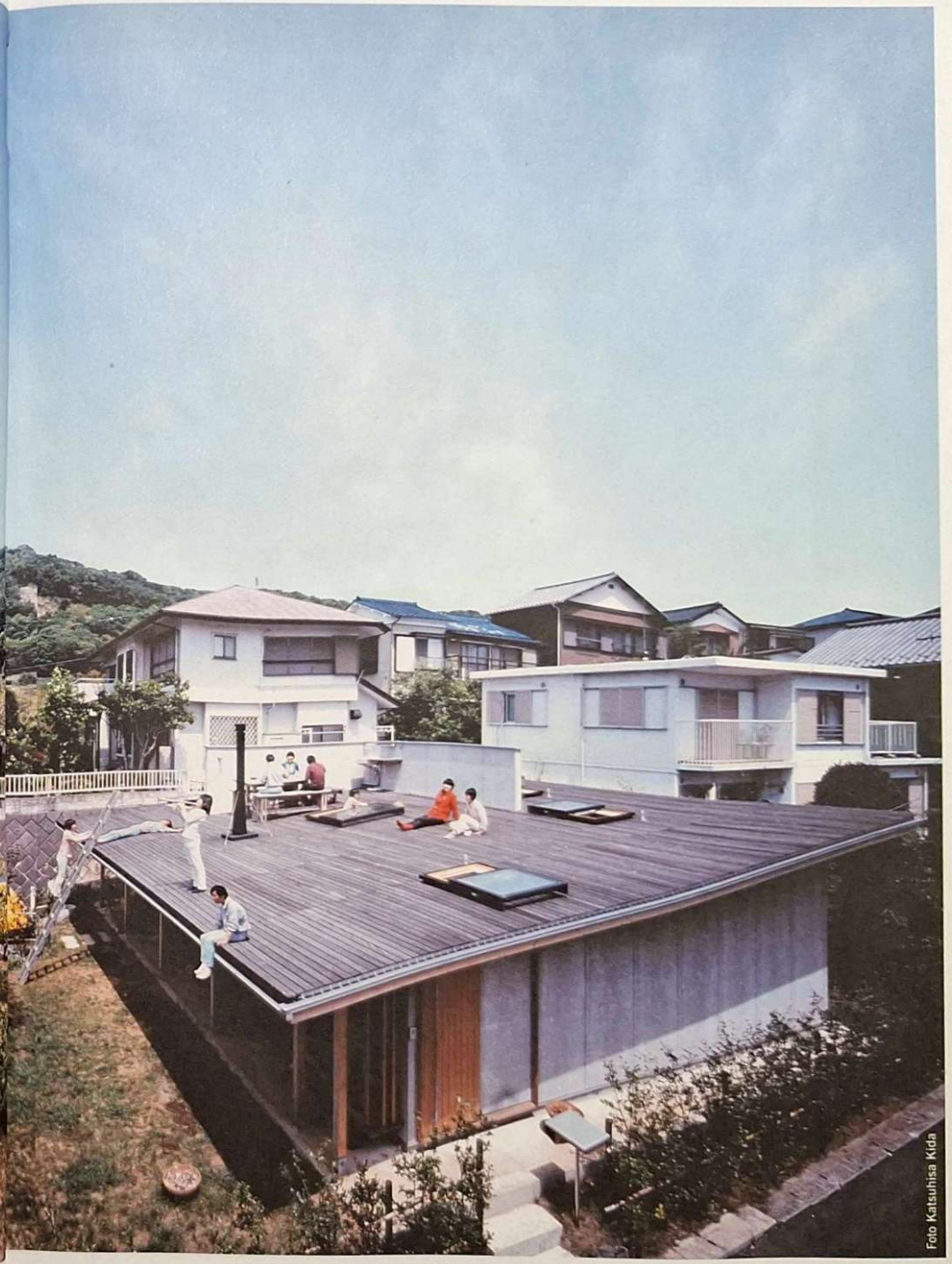
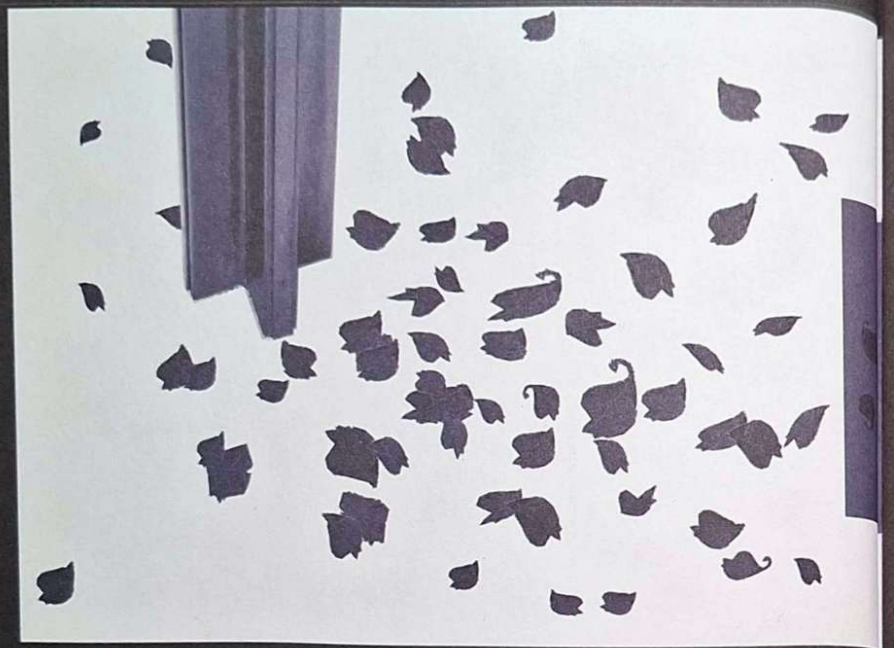


Foto Katsuhisa Kida



Berlín 3.29pm 20 de Enero de 1930 - Barcelona 3.29pm 20 de Enero de 2000.
Suelo de travertino interior: nieve (Be), viento del Este de 23 nudos (Be), neblina (Be).

una arquitectura de la acción y la apropiación

Jonathan Hill

El arquitecto y el usuario

La arquitectura tiene diversos significados: es una idea, es una actividad, y se asocia con un cierto tipo de objeto y de espacio, normalmente el edificio y la ciudad. Todas estas acepciones son aceptables, pero en este caso me centraré en otra diferente: la arquitectura como cierto tipo de objeto y espacio sometidos al *uso*. Más que ningún otro, el ensayo clave para esta investigación es "La muerte del autor", de Roland Barthes, escrito en 1968. ° En él, Barthes cuestiona la preponderancia del autor porque, afirma, el trayecto desde el autor hasta texto y desde este hasta el lector nunca es continuo, directo ni unidireccional. No anuncia la muerte de la escritura, sino la desaparición del autor como garante de un sistema de significado natural y uniforme, basado en la mímesis y en la creencia de que una imagen, palabra u objeto son los portadores de un mensaje único, precisamente aquel que el autor determina. Barthes defiende que la lectura puede ser una actividad creativa en la que cada lector construye un texto nuevo, y aboga por un escritor consciente de la creatividad del lector. "La muerte del autor" propugna que ambas figuras son las responsables de la creación del texto.

° Barthes, Roland. 'The Death of the Author'. *Image-Music-Text*. Trad. Stephen Heath. Londres: Flamingo, 1977, pp. 142-148.

Aunque no habla de arte, "La muerte del autor" ha ejercido una importante influencia sobre la producción artística, y ha fomentado unas relaciones menos didácticas entre el sujeto y el objeto, y entre el artista y el espectador, que aquellas que son habituales en el ámbito de la galería de exposiciones. En relación con la arquitectura este texto es igualmente relevante, a pesar de haber pasado desapercibido durante mucho tiempo.

El presente ensayo cuestiona la autoría del arquitecto. Defiende el uso como actividad creativa mediante la que cada usuario construye un nuevo edificio, y donde el arquitecto es consciente de la creatividad del usuario. "Una arquitectura de la acción y la apropiación" propugna que ambas figuras son responsables de la creación de la arquitectura.

El arquitecto profesional vs. el arquitecto ilegal

Entre las relaciones de mutuo beneficio que se han establecido a lo largo de la historia entre el arquitecto y el estado, una de las más efectivas ha sido la *Académie Royale d'Architecture*, fundada en Francia en 1671. En ella, el arquitecto representaba al iconógrafo de los edificios y los espacios públicos del estado.

La manifestación contemporánea de la relación entre el arquitecto y el estado es la profesión arquitectónica. En el siglo diecinueve las profesiones adquirieron importancia como consecuencia de las fluctuaciones de una galopante economía industrial que se suponía al borde de una profunda crisis. Hoy en día, en su búsqueda de nuevos mercados el capitalismo necesita la permanente construcción y destrucción de objetos, bienes e ideas. Organizaciones como las instituciones profesionales son la respuesta al deseo de control y administración de los excesos del capitalismo, donde los aparentes beneficiarios son los profesionales, los consumidores y el estado. El estado ofrece al profesional protección legal y un monopolio potencial, a cambio de que éste garantice una gestión estable de un área de conocimiento problemático. La Revolución Industrial originó un vasto mercado en permanente expansión en el que proliferaron nuevas profesiones y se subdividieron las que ya existían. Progresivamente, el diseño se ha ido separando de la construcción: el contratista ha asumido una serie de roles que antes, por lo general, eran responsabilidad del arquitecto, como en el caso de la coordinación de los diferentes oficios.

Eliot Freidson escribe:

"La adquisición de reconocimiento como 'profesión' era importante no sólo porque se asociaba con el estatus de la alta burguesía, sino también porque sus connotaciones tradicionales de aprendizaje y dedicación desinteresados legitimaban el esfuerzo por protegerse de la competitividad en el mercado de trabajo." °

° Freidson, Eliot. 'The Theory of Professions: State of the Art'. En Dingwall, Robert y Philip Lewis (editores), *The Sociology of the Professions: Lawyers, Doctors and Others*. Londres: Macmillan Press, 1983.p. 24.

El profesionalismo establece un vínculo entre el estado y los arquitectos en su conjunto, comprometiendo a este colectivo de una manera infrecuente, por ejemplo, en el mundo del arte.° Un principio del profesionalismo consiste en que es posible ser objetivo e imparcial. El profesional debe suprimir su individualidad y su creatividad personal en favor de valores compartidos fruto del sentido común. Y aunque los profesionales piensan que estos valores son neutrales y universales, en muchos casos sólo benefician fundamentalmente a una minoría privilegiada. Por otra parte, la tradición artística representa la creatividad individual y subjetiva.

Como ya es bien sabido, no podemos dividir el trabajo en objetivo y subjetivo. Con todo, muy a menudo las aspiraciones del profesionalismo y el arte están tan distantes que el deseo de los arquitectos de ser a la vez profesionales y artistas origina una contradicción que no es fácil de resolver.

El término 'Arquitecto' es de índole legal. Las leyes urbanísticas y las distintas normativas regulan la construcción de edificios, pero la arquitectura en sí carece de protección legal. En el Reino Unido, a diferencia de otros países, la práctica de la arquitectura no está protegida.°° Para contar con la necesaria estabilidad financiera y con los servicios de la seguridad social, cada profesión necesita un área de conocimiento definida, con límites y contenidos precisos, dentro de los cuales poder garantizar una total competencia. Uno de los objetivos del profesional es difundir la idea de que sólo los arquitectos conciben los espacios y edificios que merecen la calificación de arquitectura.

El colegio profesional °°° invita al no-arquitecto a entrar en sus oficinas no como diseñador y usuario creativo, sino como consumidor y usuario pasivo. Aunque el usuario es un agente fundamental en la elaboración del proyecto de arquitectura, también representa una amenaza porque sus acciones pueden hacer peligrar la figura del profesional como único autor de la arquitectura. En consecuencia, los arquitectos promueven modelos de experiencia como el funcionalismo y la contemplación del arte que implican un usuario dócil y pasivo, incapaz de transformar el uso, el espacio y el significado.

Barthes propone un nuevo escritor consciente de la independencia del lector, y los situacionistas proponen un híbrido de productor y usuario capaz de diseñar, fabricar y consumir una obra.°°°°

° Dingwall, p. 5; Freidson, p.24; Rueschemeyer, Dietrich. 'Professional Autonomy and the Social Control of Expertise.' En Dingwall y Lewis, p. 41; Rüedi, Katerina. 'Curriculum Vitae. The Architect's Cultural Capital: Educational Practices and Financial Investments'. En Hill, *Occupying Architecture*, p. 28.

°° Shepherd, Amanda. 'Proper Use of the Term "Architect".' *RIBA Journal*, vol. 106, no. 9, Septiembre 1999, p. 93.

°°° En Gran Bretaña, el RIBA, *Royal Institute of British Architects*.

°°°° Debord, Guy. 'Report on the Construction of Situations and on the International Situationist Tendency's Conditions of Organization and Action: Towards a Situationist International'. Trad. Ken Knabb. En Blazwick, *An Endless Adventure*, p. 27.

A partir de estos dos modelos propongo una tercera figura que difumina e invalida la supuesta jerarquía entre arquitecto y usuario, que cuestiona la oposición entre el profesional didáctico y preceptivo, que trabaja en el interior de la asociación profesional, y el usuario pasivo y receptivo, que se encuentra fuera de ella. El arquitecto ilegal° cuestiona y transgrede los códigos establecidos y las convenciones de la práctica profesional, y defiende una arquitectura hecha a partir del diseño y del uso. El usuario creativo puede ser un arquitecto ilegal, y el arquitecto ilegal puede ser un usuario creativo.

Al afirmar que la arquitectura es mucho más que la obra del arquitecto, no pretendo restar importancia a su papel en la producción de edificios, sino replantearlo en términos más equilibrados, validando a la vez otros productores, incluido el usuario creativo.°° Aunque tanto la ciudad como los edificios son fundamentales en términos arquitectónicos, hoy es posible encontrar nuevas arquitecturas relacionadas con las múltiples experiencias del usuario vinculadas con una nueva comprensión del entorno urbano. Hay arquitectura en las incisiones de un cirujano, en las instrucciones de un coreógrafo y en las acciones del habitante. Cualquiera que desee producir arquitectura debe descartar cualquier límite disciplinar preconcebido y aprender de la arquitectura donde quiera que esté, sea el que sea el material del que esté hecha y quienquiera que sea su autor. Todos podemos hacer arquitectura, y a partir de cualquier material.

° El término Arquitecto Ilegal no está protegido por la ley.
°° Muchos edificios se construyen sin la ayuda de arquitectos.

Berlín 11.09am 22 de Diciembre de 1929 - Barcelona 11.09am 22 de Diciembre de 1999.
Estanque grande: niebla (Be), viento del Este de 13 nudos, cielo despejado (Ba)

Arquitectura del tiempo

(Berlín 1929-1930, Barcelona 1986-, Barcelona 1999-)

Los Pabellones de Barcelona

El funcionalismo es el modelo que los arquitectos emplean con mayor frecuencia para reforzar la idea de un usuario pasivo. Y aunque se admita menos abiertamente, la contemplación del objeto artístico es igualmente predominante. La idea de que un edificio es comparable a la obra de arte expuesta en una galería, es decir, un objeto para ser contemplado, reafirma la autoridad del arquitecto y devalúa al usuario.

La historia del Pabellón de Barcelona, proyectado por Ludwig Mies van der Rohe para la exposición universal de 1929 ° ejemplifica las anteriores consideraciones. Desmantelado en el inicio de 1930, muchos de sus componentes fueron destruidos o repartidos por diversos lugares:

"*Köstner und Gottschalk*, la compañía responsable del suministro de mármol, gestionó la recuperación de este material para su posterior reutilización. Los componentes de acero cromado también fueron devueltos a Berlín para ser empleados de nuevo o para su reventa. La estructura de acero fue vendida como chatarra en

° Para distinguir un edificio del otro, usaré los términos Pabellón de 1929 o primer Pabellón, y de 1986 o segundo Pabellón, al que también me referiré como reconstrucción. Para aludir a la historia completa del proyecto, incluyendo sus distintas versiones, usaré Pabellón de Barcelona o Pabellón.

Barcelona, de modo que con toda seguridad ésta es la única parte del Pabellón que permaneció, aunque de manera irreconocible, en la ciudad. Después de la Guerra Civil la ligera cimentación se ocultó con un modesto jardín cubierto de palmeras, y debió permanecer así durante casi cincuenta años. Una pequeña placa de ónice sirvió como mesa en casa del Dr. Ruegenberg en Berlín. Mies rescató para su apartamento de Chicago la estructura metálica de uno de los otomanos que amueblaban el Pabellón, añadiéndole una pieza de mármol para usarla como mesa ocasional. Philip C. Johnson, el primer admirador norteamericano de la obra de Mies van der Rohe, consiguió añadir uno de los sillones a su colección de arte del siglo XX. °

Aunque la demolición es el destino previsible de un pabellón efímero, este inventario frío y melancólico recuerda la rigurosa disección de un cuerpo donado a una escuela médica, o a una familia recogiendo las triviales pertenencias de un familiar fallecido.

En 1986 Ignasi de Solá Morales, Christian Cirici y Fernando Ramos supervisaron la construcción de un segundo Pabellón en el lugar que ocupaba el primer edificio. Los materiales empleados en el Pabellón de 1929 no siempre siguieron el diseño de Mies. Por ejemplo, los paramentos exteriores y traseros debían haber sido recubiertos con travertino y mármol verde alpino, pero en su lugar se construyeron muros de ladrillo con enfoscados verde y amarillo.°°

La intención de Solá Morales, Cirici y Ramos fue recrear con la mayor fidelidad posible el Pabellón de 1929, incorporando las mejoras tecnológicas necesarias y construyendo además aquellas partes del original comprometidas por las restricciones económicas y las que nunca fueron llevadas a cabo.°°°

Las fotografías de Barcelona

Las fotografías que sentaron la reputación del Pabellón de 1929 sólo recogían las partes del edificio que seguían el diseño original. No se conservan fotografías del resto, quizá nunca hayan existido. °°°° Tanto el diseño que muestran las primeras fotografías como la propia obra terminada en 1929 sirvieron de modelo para la reconstrucción. Ya que en muchos aspectos esta reconstrucción se aproxima más al proyecto que el primer Pabellón, nos encontramos ante un verdadero monumento a la voluntad del arquitecto.

Entre las distintas atribuciones de la fotografía de arquitectura, dos de ellas son manifiestamente contradictorias. En primer lugar, presenta el objeto arquitectónico como forma

° Solà Morales, Ignasi de, Christian Cirici y Fernando Ramos. *Mies van der Rohe: Pabellón de Barcelona*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1993, p. 21.
°° Solà Morales, Cirici y Ramos, p. 14.
°°° Solà Morales, Cirici y Ramos, p. 29.
°°°° Solà Morales, Cirici y Ramos, p. 15.

superior de producción cultural y protege y promociona a los arquitectos y a sus mecenas. Y en segundo lugar, sirve para asimilar los edificios y sus autores como bienes de producción y consumo. Muchas fotografías de arquitectura siguen el mismo patrón (cielos azules y ausencia de personas en los edificios) porque imitan las condiciones de contemplación, tan perfectas como estériles, de la galería de arte.

Juan Pablo Bonta escribe:

"La repercusión del Pabellón de Barcelona sobre la estructura social y física de Montjuic fue casi inexistente, pero su efecto como idea propagada por todo el mundo mediante la fotografía y la palabra escrita fue enorme." °

Entre la demolición del primer Pabellón de 1930 y la construcción del segundo en 1986, el Pabellón se convirtió uno de los proyectos arquitectónicos más elogiados y copiados del siglo veinte.°° Tanto las fotografías de 1929 como el edificio de 1929 fueron la fuente de inspiración. Para apreciar el grado de apropiación en su justa medida, basta con imaginar el Pabellón con surtidores de gasolina, con cajeros automáticos en su fachada, o con piscina y barbacoa. El alcance de la multiplicación se debió no sólo a la calidad del diseño y a la creciente reputación de Mies, sino también al estatus del Pabellón como obra de arte.

La contemplación de la obra de arte

Para conservar y reproducir el aura del arte y del artista, que a pesar de cualquier contestación prevalece sobre una percepción cotidiana del arte, la institución artística necesita códigos de comportamiento muy precisos, en particular el silencio y la reverencia.°°° Las publicaciones, las críticas y la regulación del espacio donde se consume el arte sirven para propagar el valor que se le atribuye, la noción de autoría y una interpretación deseable de la obra de arte. Protegida como está del calor, de la luz y el deterioro en general, una pieza artística normalmente no se presencia en persona más que unas pocas veces, pero su permanencia en la memoria puede ser tan intensa como la contemplación directa. Aunque es posible experimentarlo de otras maneras, el enfrentamiento con la obra artística en el marco de la galería de arte tiene lugar fundamentalmente a través de la contemplación: una forma de conciencia visual, solos el objeto y el espectador, en la que el oído, el olfato y el tacto están erradicados en la medida de lo posible. °°°° La contemplación refuerza una jerarquía de los sentidos que está en la base de la cultura occidental.

° Bonta, Juan Pablo. *Architecture and its Interpretation*. Londres: Lund Humphries, 1979, p. 148.
°° Solà Morales, Cirici y Ramos niegan la afirmación de Bonta en relación con las críticas negativas que recibió el Pabellón de 1929 en el momento de su construcción. Solà Morales, Cirici y Ramos, p. 12; Bonta, p. 134.
°°° Benjamin, Walter. 'The Work of Art in the Age of Mechanical Production'. *Illuminations: Essays and Reflections*. Editado por Hannah Arendt, trad. Harry Zohn. Nueva York: Schocken Books, 1969, p. 221.
°°°° Benjamin, p. 240.

Juhani Pallasmaa escribe:

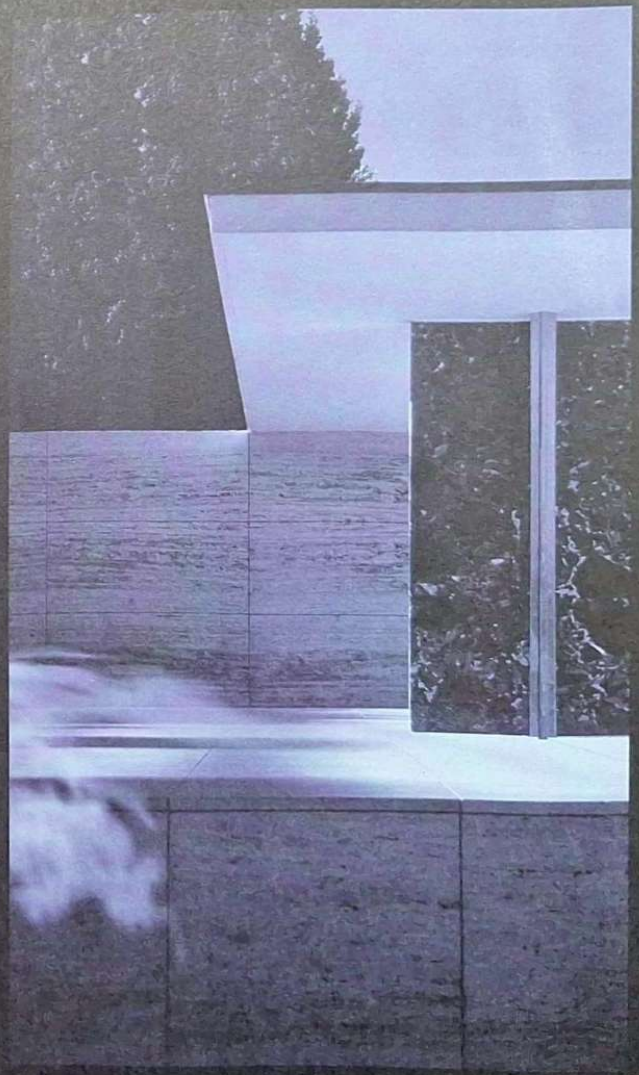
"Desde los griegos, los escritos filosóficos de todos los tiempos se han llenado de metáforas visuales hasta el punto de que hoy el conocimiento se identifica con una visión clara y la luz es una metáfora de la verdad... Durante el Renacimiento los cinco sentidos conformaban un sistema jerárquico en el que la vista era el más alto de los sentidos, hasta el tacto, que era considerado el inferior... La invención de la representación perspectiva situó al ojo en el centro del mundo perceptivo, del mismo modo que hizo con el concepto del individuo." °

La contemplación fomenta la empatía entre el observador y lo observado. Walter Benjamin identifica la concentración como cualidad de la contemplación: "el arte exige la concentración del espectador... Un hombre que se concentra frente a una obra de arte, queda absorbido por ella. Penetra en la obra de arte de la misma manera que la leyenda cuenta del pintor chino cuando vio su obra acabada." °°

° Pallasma, Juhani. *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*. Londres: Academy Editions, 1996, pp. 6-7.
°° Benjamin, p. 239.

La contemplación de la arquitectura

Si nos encontramos ante un edificio de suficiente calidad, lo describiremos como la obra de un solo arquitecto, que con frecuencia es el responsable principal de un estudio de arquitectura, aunque seguramente sean varios los que hayan participado en su elaboración. Un edificio de una empresa más comercial no será identificado tan fácilmente con un arquitecto individual. La construcción de un edificio es un proceso de cooperación en el que intervienen equipos de arquitectos, ingenieros de estructuras, contratistas, clientes, etc. en negociación con diversos cuerpos normativos.



Berlín 2.55pm 18 de Diciembre de 1929 - Barcelona 2.55pm 18 de Diciembre de 1999.Estanque grande: calma (Ba), cielo despejado (Ba); Estanque pequeño: nieve (Be), cielo despejado (Ba); Suelo de travertino exterior: niebla (Be), cielo despejado (Ba).

No obstante, la idea de autoría individual es importante para los arquitectos por la vieja creencia, a menudo falsa, de que el arte es producto de la creatividad de una sola persona. Para los arquitectos, la clasificación de la arquitectura no simplemente como arte, sino como un arte similar a la pintura o la escultura, es deseable por el alto estatus de la obra artística y los artistas institucionales. A veces la arquitectura se ha descrito como una actividad autónoma y autoreferencial.° Siguiendo el modelo de la historia del arte, la historia de la arquitectura a menudo toma en consideración esta idea del edificio como un objeto de contemplación artística, identificándola con la experiencia cotidiana de la arquitectura.°°

En 1974 Malcom Quantrill destacó la ausencia de personas en las fotografías de 1929. El hecho de que nadie hubiera reparado en esto antes revela que "una generación entera de arquitectos y fotógrafos de arquitectura abogó por la sustracción del contenido artístico de la vida cotidiana." °°° Solá Morales, Cirici y Ramos afirman que el propósito de la reconstrucción es permitir una experiencia del edificio y no de la imagen fotográfica. Pero la experiencia que describen, en la que el visitante es atrapado por la obra de arte, es contemplativa:

"Es necesario estar allí, recorrer el pabellón y apreciar el abrumador contraste con sus alrededores, guiar la mirada por la caligrafía de las texturas del mármol y sus figuras caleidoscópicas, sumergirse en un sistema de planos de piedra, vidrio y agua que te rodea y te conduce por el espacio, y contemplar el duro y empático juego de la escultura de bronce de Kolbe sobre el agua." °°°°

Las fotografías de 1929 son en blanco y negro, las del libro de la reconstrucción de Solá Morales, Cirici y Ramos son en color. En ambos casos los encuadres son similares, lo que en parte se debe sin duda al interés de los autores por mostrar la semejanza entre la reconstrucción y las fotografías de 1929. Por otra parte, una de las razones de este parecido podría encontrarse en la preocupación principal de Mies por la vista más que por cualquier otro sentido. A propósito de otro edificio de Mies, el proyecto de 1935 de la

° Lefaivre, Liane y Alexander Tzonis. 'The Question of Autonomy in Architecture'. *The Harvard Architecture Review*, vol. 3, Invierno 1984, p. 27.21. Venturi, Robert. *Complexity and Contradiction in Architecture*. Nueva York: Museum of Modern Art, 1966. Rowe, Colin y Fred Koetter. *Collage City*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1979.
°° Venturi, Robert. *Complexity and Contradiction in Architecture*. Nueva York: Museum of Modern Art, 1966. Rowe, Colin y Fred Koetter. *Collage City*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1979.
°°° Quantrill, Malcolm. *Ritual and Response in Architecture*. Londres: Lund Humphries, 1974, p. 105.
°°°° Solà Morales, Cirici y Ramos, p. 39.

casa Hubbe en Magdeburg, Manfredo Tafuri y Francesco Dal Co escriben: "El modo en que se trata la interpenetración entre interior y exterior es ilusorio: sin conflicto alguno, la naturaleza podía reemplazarse por un fotomontaje... y convertirse en un objeto de contemplación." ° Pero, a diferencia de otros edificios de Mies, el Pabellón no enmarcaba paisaje alguno. En "Mies van der Rohe: the Art of Structure",°° Werner Blaser clasifica el Pabellón en el apartado de 'Casas patio con pilares metálicos'. El Pabellón es un icono arquitectónico puramente visual: contiene el horizonte y la mirada recorre su interior.

Por lo tanto, entre 1929 y 1930 el Pabellón de Barcelona fue visitado en el contexto de una exposición, entre 1930 y 1986 fue conocido a través de las fotografías, y desde 1986, la categoría de monumento histórico de la reconstrucción desaconseja su uso cotidiano.

Los nenúfares del Pabellón de Alemania

El propósito del proyecto "Arquitectura del tiempo" es cuestionar el Pabellón como objeto de contemplación, y afirmar el papel creativo del usuario en la formulación de la arquitectura. Esta investigación comenzó con un análisis de las ausencias e inconsistencias de la fábrica física de las instituciones arquitectónicas. Partiendo del interés de Solá Morales, Cirici y Ramos por ser fieles al Pabellón de 1929, resulta interesante saber precisamente lo que ignoraron:

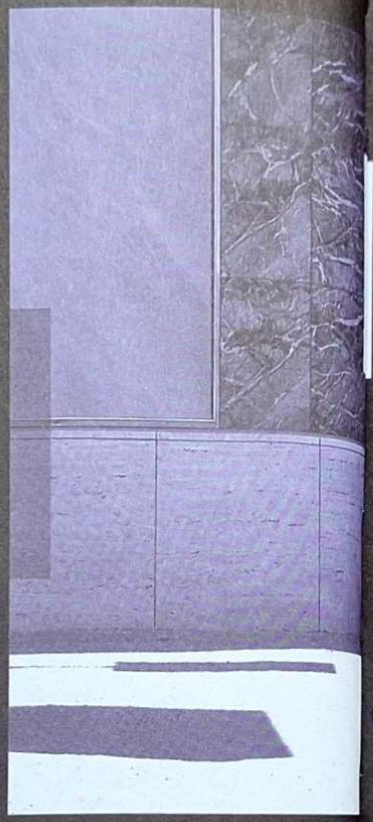
"Por lo que respecta a la presencia de elementos florales, es evidente que en el estanque grande crecían nenúfares, y que llegaron a cubrir por entero toda su superficie, incluso causando por ello problemas de mantenimiento, mientras que el estanque pequeño no contenía ningún tipo de vegetación. El tratamiento naturalista de la lámina mayor de agua, más abierta y expuesta que la otra y continuamente agitada por la brisa, estaba concebido para contrastar con la severidad mineral, oscura y sombría, del recinto cerrado del estanque menor, donde altos muros limitaban la penetración de la luz del día, creando geometrías de luz y sombra duras, nítidas y bien distantes de cualquier tipo de vitalismo natural." °°°

° Tafuri, Manfredo y Francesco Dal Co. *Modern Architecture: Vol. 1*. Trans. Robert Erich Wolf. Londres: Faber and Faber, 1986, p. 157; citado en Wall, Jeff. *Dan Graham's Kammerspiel*. Toronto: Art Metropole, 1991, p. 51.
°° Blaser, Werner. *Mies van der Rohe: The Art of Structure*. Nueva York: Whitney Library of Design, 1994, p. 26.
°°° *Solà Morales, Cirici y Ramos, p. 19.*

Los nenúfares no están en el Pabellón de 1986. Es posible suponer que Solá Morales, Cirici y Ramos, preocupados por resolver otro tipo de problemas técnicos, no plantaron los nenúfares en el Pabellón de 1986 porque con ello hubieran introducido una porción de vida, el deterioro propio del paso del tiempo y los cambios climáticos, incompatibles todos con la experiencia contemplativa de la obra de arte.

Aunque hoy en día es conocido como Pabellón de Barcelona, fue la República de Weimar la que encargó esta obra para representar al Pabellón Alemán de la Exposición Universal de Barcelona. Su relación con Alemania es objeto de estudio de críticos e historiadores, pero el Pabellón se asocia con más frecuencia con el movimiento moderno internacional que con un país o una ciudad concretos.° Solá Morales, Cirici y Ramos, negando la "idea ampliamente aceptada, muy en la línea de la interpretación de la arquitectura miesiana en los años cincuenta, de un Pabellón de Barcelona como un prototipo" °°, sostienen que hay una relación muy precisa entre esta obra y su emplazamiento, y por tanto, con Barcelona. Es posible que una de las intenciones de la reconstrucción fuera destacar la relación del Pabellón con Barcelona, ignorando sus conexiones con Alemania, España y el ámbito internacional.

° *Quetglas, José. 'Fear of Glass: The Barcelona Pavilion'. Trad. Stan Allen, Beatriz Colomina y Mari Marratt. En Colomina, Architectureproduction, p. 150; Evans, Robin. Mies van der Rohe's Paradoxical Symmetries'. Translations from Drawing to Building and Other Essays. Londres: Architectural Association, 1997, pp. 236-238.*
°° *Solà Morales, Cirici y Ramos, p. 28.*



Berlín 10.34am 19 de Enero de 1930 - Barcelona 10.34am 19 de Enero de 2000. Estanque grande: calma (Ba), cielo despejado (Ba); Muro de vidrio exterior: cae nieve (Be), cielo despejado (Ba).

Frente al Pabellón de 1929 se dispusieron simétricamente dos mástiles de 15,5m de altura. De uno pendía la bandera alemana, del otro la española. El tamaño de las banderas (cada una medía 6mx9m) les otorgaba un especial protagonismo. Los mástiles fueron reconstruidos, pero las banderas no aparecen en las fotografías del Pabellón de 1986 del libro de Solá Morales, Cirici y Ramos.

El clima del Pabellón de Barcelona

Los arquitectos están atrapados en un círculo vicioso. Para enfatizar su propia visión de la arquitectura, a menudo adoptan técnicas, formas y materiales que ya están identificados con el trabajo del arquitecto, y en cambio no aprenden casi nada de otras disciplinas. Por el contrario, en este proyecto tomo del arte el principio que afirma que el espacio puede elaborarse casi a partir de cualquier cosa°, y tomo del situacionismo la idea de que la arquitectura puede componerse de apropiaciones y eventos efímeros. La utilidad fundamental de cualquier edificio consiste en proporcionar refugio y proteger de las inclemencias del tiempo. En este caso, empleo el clima como un material arquitectónico. En primer lugar, como metáfora del exterior filtrándose en el interior de la disciplina arquitectónica, y en segundo lugar, para recuperar lo que falta en el

° La crítica a la contemplación también está desarrollada en el campo del arte.

Pabellón de 1986: la ocupación habitual, Alemania y el paso del tiempo. Mi transformación del Pabellón de 1986 convierte la copia en original mediante la reproducción del clima alemán en el período comprendido entre la construcción del primer Pabellón en marzo de 1929 y su demolición en febrero de 1930. La fuente de los datos meteorológicos es el estudio de Mies del Berlín de 1929. El nuevo emplazamiento, el Pabellón de 1986. El clima de un día concreto en Berlín, entre la construcción y la demolición del primer Pabellón, se repetirá en el interior de la réplica el mismo día de cada año. Por ejemplo, el clima berlinés del 3 de diciembre de 1929 será reproducido en Barcelona cada 3 de diciembre.

Numerosos artículos sobre esta obra hacen mención a su sensualidad y a su fría pureza, como si estos dos términos no se excluyeran mutuamente.° Las condiciones meteorológicas insertadas en el Pabellón de 1986 combinan la sensualidad y el frío, como la escarcha, la niebla y el hielo. Todas estas transformaciones proceden de una disminución de la temperatura, pero algunas son más visibles que otras. La nieve sobre el suelo de travertino es perfectamente evidente, pero la superficie helada del muro de ónice verde, producida por los dispositivos de enfriamiento contenidos en su interior, es más fácil de percibir con el tacto que con la vista.

La superposición del Pabellón de 1986 con las distintas condiciones climáticas crea un espacio en constante cambio que aviva y transgrede la naturaleza habitual de la experiencia arquitectónica. Por ejemplo, y siguiendo el proyecto de Mies, mi transformación del Pabellón hace énfasis en las diferentes características de los dos estanques.°° En un día como el 10 de febrero, cuando la temperatura del Berlín de 1929-1930 alcanzaba temperaturas bajo cero, a diferencia de la de Barcelona del día de hoy, un estanque se congelaría, pero el otro no. Como resulta difícil ver un estanque desde el otro, no es posible percibir inmediatamente esta yuxtaposición, por lo que la distancia entre los dos parece mayor de lo que es en realidad, tanto temporal como espacialmente.

° Tafuri, Manfredo. *The Sphere and the Labyrinth*. Trad. Pellegrino d'Acierno y Robert Connolly. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1987, pp. 111-112; Quetglas, pp.133-134; Evans, pp. 255-257.
°° Solà Morales, Cirici y Ramos, p. 19.

Predicciones arquitectónicas

Los dibujos de "Arquitectura del tiempo" combinan la notación usual de los mapas meteorológicos con el dibujo arquitectónico.° Un mapa meteorológico sirve para predecir y no producir el tiempo, y el estatus del meteorólogo depende del acierto de sus predicciones. El dibujo arquitectónico es tanto una instrucción como una predicción. La capacidad del arquitecto, o de cualquier diseñador, de predecir un edificio es mucho más precisa que la predicción del meteorólogo, pero su habilidad para anticipar el uso resulta especialmente incierta. A pesar de todo, desearía hacer una serie de predicciones. En primer lugar, la juxtaposición del clima alemán de 1920-1930, el Pabellón de 1986 y el clima de nuestros días en Barcelona afectará la actual experiencia del edificio reconstruido como objeto de contemplación. En segundo lugar, la introducción del clima alemán en el Pabellón de 1986 acelerará su deterioro, algo que puede esperarse de un edificio pero no de una obra de arte. Y en tercer lugar, los barceloneses comenzarán a habitar el Pabellón de 1986 y su clima interior, lo que hará que sea menos artístico y más arquitectónico. Ya que la experiencia de un edificio depende del modo en que se diseña y se gestiona, "Arquitectura del Tiempo" pretende alterar tanto la gestión del Pabellón de 1986 como su propio espacio.

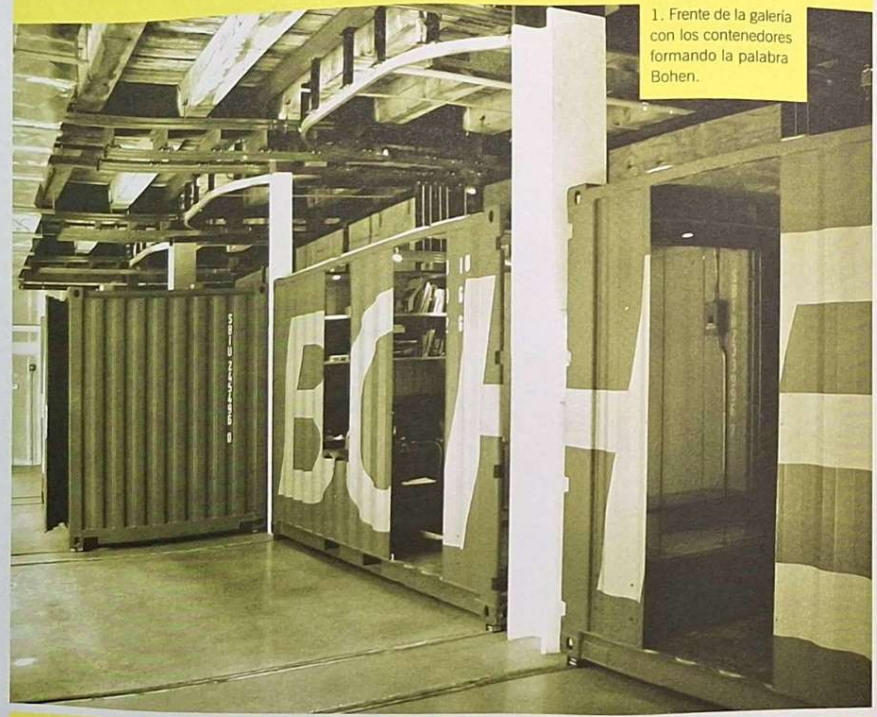
Este proyecto rebate la idea de contemplación como la manera más apropiada de experimentar la arquitectura y cuestiona el papel de la función como el factor principal que determina el diseño y el uso de los edificios. En su lugar, el argumento principal de "Arquitectura del tiempo" es que el edificio más sugerente y abierto a la apropiación es aquel que no sabemos cómo habitar de inmediato, aquel que es susceptible de numerosas apropiaciones porque es diferente cada vez que se experimenta. Ni el edificio ni el arquitecto determinan un uso concreto. Es el usuario quien decide. Si se llevara a cabo, este proyecto podría usarse de maneras inimaginables para su autor.

"Arquitectura del tiempo" se sitúa en una tradición arquitectónica en la que el usuario es un agente creativo con un papel en la formulación de la arquitectura tan importante como el del arquitecto, no el sujeto pasivo que se asocia al funcionalismo y a la contemplación. Usar un edificio consiste en modificarlo, transformándolo físicamente, ocupándolo de maneras inesperadas o concibiendo a partir de él una arquitectura nueva. Una alfombra de nieve puede ser una cama o puede convertirse en una silla.

La arquitectura procede del uso y del diseño.

° Los dibujos imitan a las fotografías de las revistas de arquitectura, pero la presencia conflictiva del clima alemán y los huecos espaciales de aquellos hablan más de un espacio de apropiación que de contemplación.

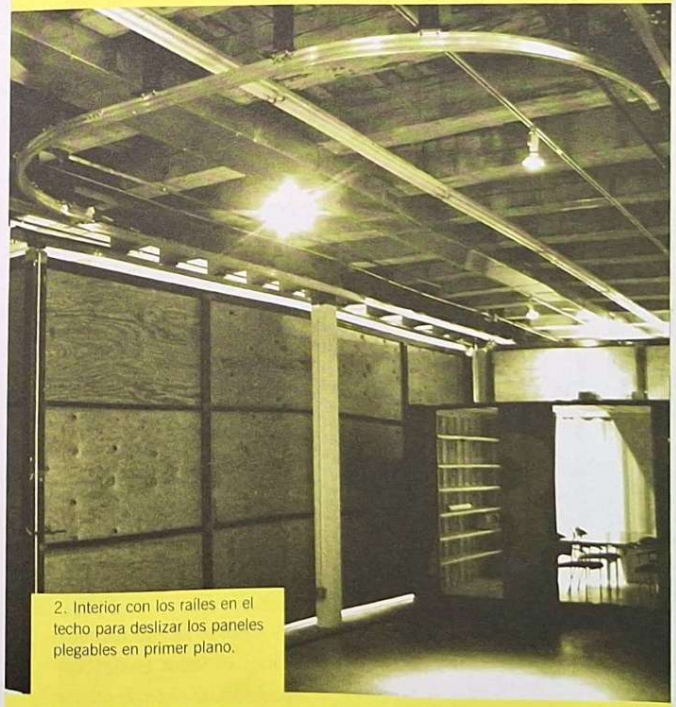
Derek Walker, arquitecto y urbanista jefe de Milton Keynes —*new town* próxima a Londres— promovió entre 1970-76 nuevas ideas de habitación. En 1971 seleccionó al estudio de Norman Foster para realizar un proyecto de 569 viviendas en el que privacidad, flexibilidad y adaptabilidad eran las premisas que debían dominar el diseño. La desmesurada escala de la actuación y las reducciones de presupuesto impidieron la ejecución de gran parte de la jardinería e imposibilitaron un control de calidad adecuado: las cubiertas realizadas pronto mostraron defectos de ejecución. En 1984, Norman Foster y la subcontrata que las realizó debieron hacer frente a una indemnización de 3 millones de libras esterlinas. La nueva cubrición (a dos aguas y con diferentes tipos de teja) deja el proyecto prácticamente irreconocible, tanto que pasó a ser conocido como *los gabletes*. En su columna de marzo de 1986 de la revista AJ, el crítico inglés Astragal escribía a propósito de esta polémica que, en el trasfondo de la operación de retejado, se hallaba "como primer objetivo para la comunidad la alteración de la imagen original."



1. Frente de la galería con los contenedores formando la palabra Bohen.

fundación Bohen

Lot/ek



2. Interior con los raíles en el techo para deslizar los paneles plegables en primer plano.

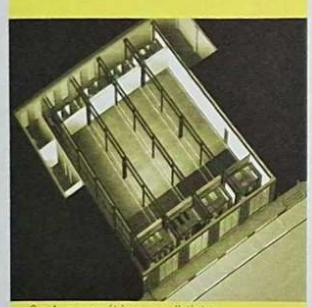
La Fundación Bohen es una entidad sin ánimo de lucro para la promoción de obras de arte de una escala y complejidad que no les permitiría entrar en el contexto de las galerías tradicionales.

En su nuevo establecimiento de 1.350 metros cuadrados situados dentro de un edificio de 110 años recientemente rehabilitado, la fundación requería la máxima flexibilidad espacial para hacer posible la presentación de trabajos especialmente pensados para su espacio, instalaciones multimedia, proyecciones y esculturas, así como dibujos y pinturas bidimensionales.

Lot/ek Fundación Bohen

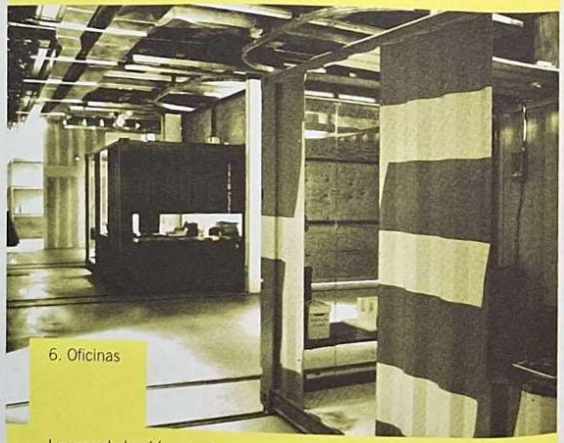
Dentro de la retícula estructural de la planta baja de una antigua imprenta, se introdujeron ocho contenedores de 5m de longitud, 2,5m de ancho y 2,65m de largo. Los contenedores funcionan como recintos móviles. En el exterior, cinco paneles de 5 x 3,5m se recogen plegándose contra ellos.

En cada una de las cuatro naves se disponen dos contenedores. Al desplazarse a lo largo de raíles en el suelo los contenedores dan lugar a espacios de exposición.[3,4] Una vez que se han movido a las posiciones deseadas, los paneles pueden desplegarse a lo largo de raíles en el techo que definen los distintos espacios expositivos.[2]



3 y 4. axonométricas con distintas configuraciones del espacio de la galería.

5. Biblioteca.



6. Oficinas

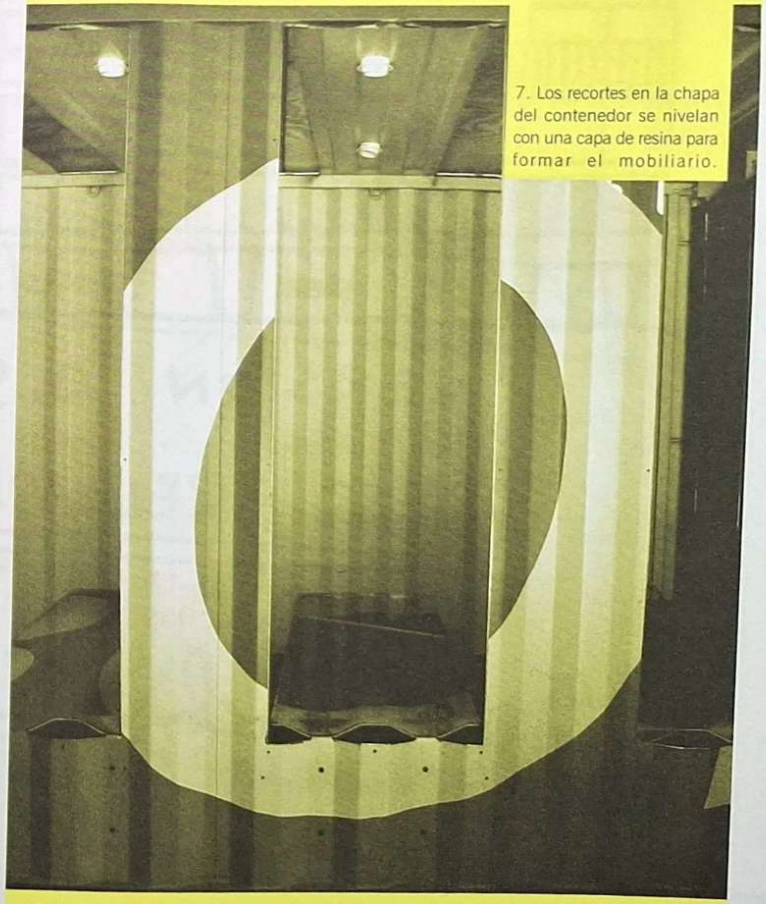
La modulación de los paneles permite formar recintos de exposición de formas y tamaños variados en función de las necesidades de cada exposición. El espacio menor posible es de 5x5m mientras que el mayor sería de 20x20, con cualquier tipo de configuración basada en la malla de 5m, como un rectángulo de 5x15, o una galería en forma de 'L' con los lados largos de 10m y de 5m los cortos.

En el forjado de la planta baja se recortó un rectángulo de 20x5m de manera que se abriese sobre el sótano y se cubrió con una malla metálica. La malla se puede retirar permitiendo espacios de exposición en doble altura.

Además de la gran flexibilidad lograda en la organización espacial, el proyecto permite una fuerte distinción visual entre la suavidad del blanco del interior de las zonas de exposición y la dureza de almacén sin rematar del exterior.

Los contenedores albergan distintos programas en su interior: oficinas, área de recepción, sala de conferencias, equipamiento...[5,6] El mobiliario básico dentro de cada contenedor lo constituye la propia piel del contenedor recortada y doblada hacia el interior. Los planos resultantes de esta operación se encuentran cubiertos por una capa de resina transparente, espuma o goma, lo que los transforma en mesas, bancos, estanterías, etc.[7]

Al concebir el espacio como un escenario, en donde los contenedores y los paneles funcionan como decorados en medio de un amplio espacio mínimamente rematado, Lot/ek ha creado un local completamente flexible para la presentación de las obras encargadas. Los artistas pueden personalizar el espacio según las necesidades de su propio proyecto.

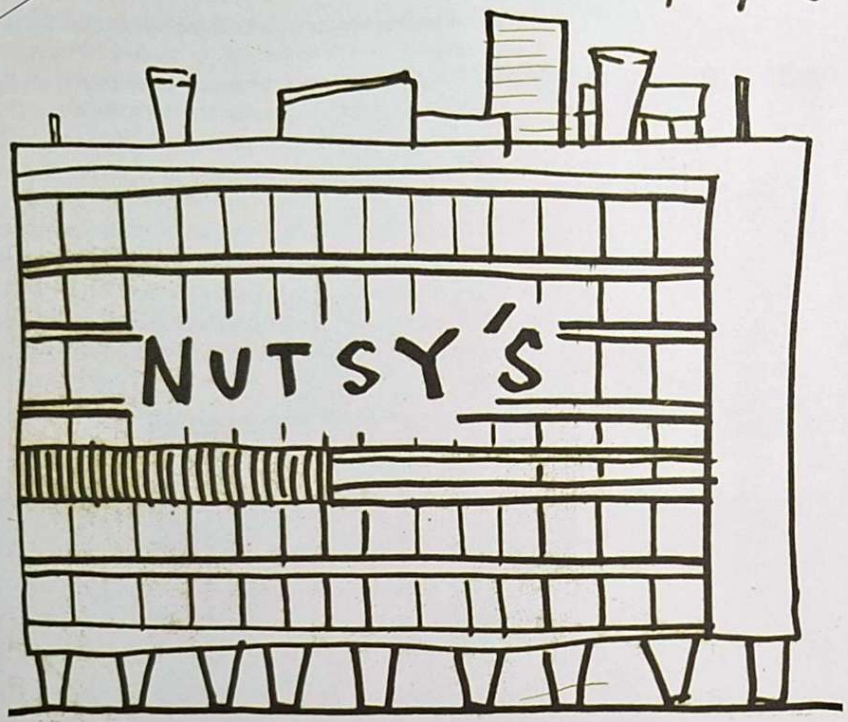


7. Los recortes en la chapa del contenedor se nivelan con una capa de resina para formar el mobiliario.

Lot/ek Fundación Bohen

Fotografías:Thomas Warnke

10/11/02



VERSION 0.91

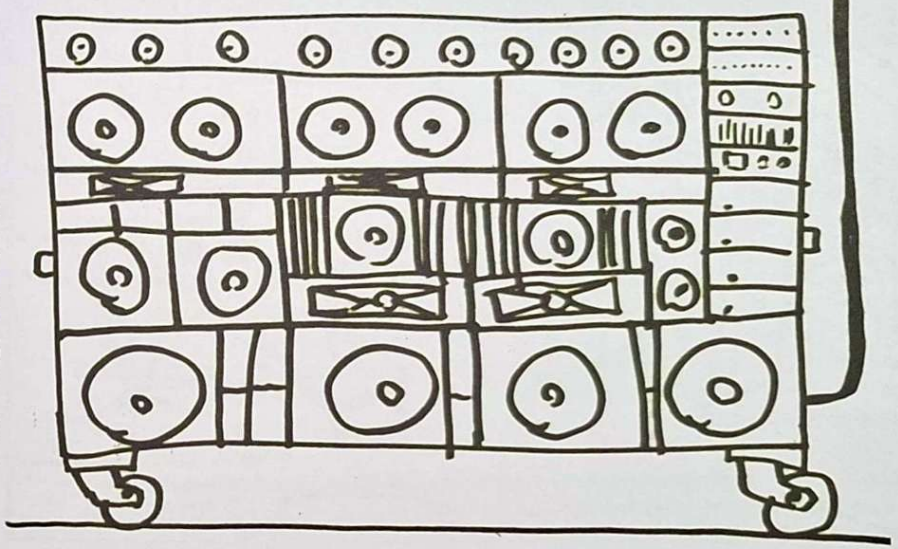
PRESS RELEASE

FONDATION LE CORBUSIER
REPRODUCTION INTERDITE

Tom Sachs 2002

7,500 WATTS

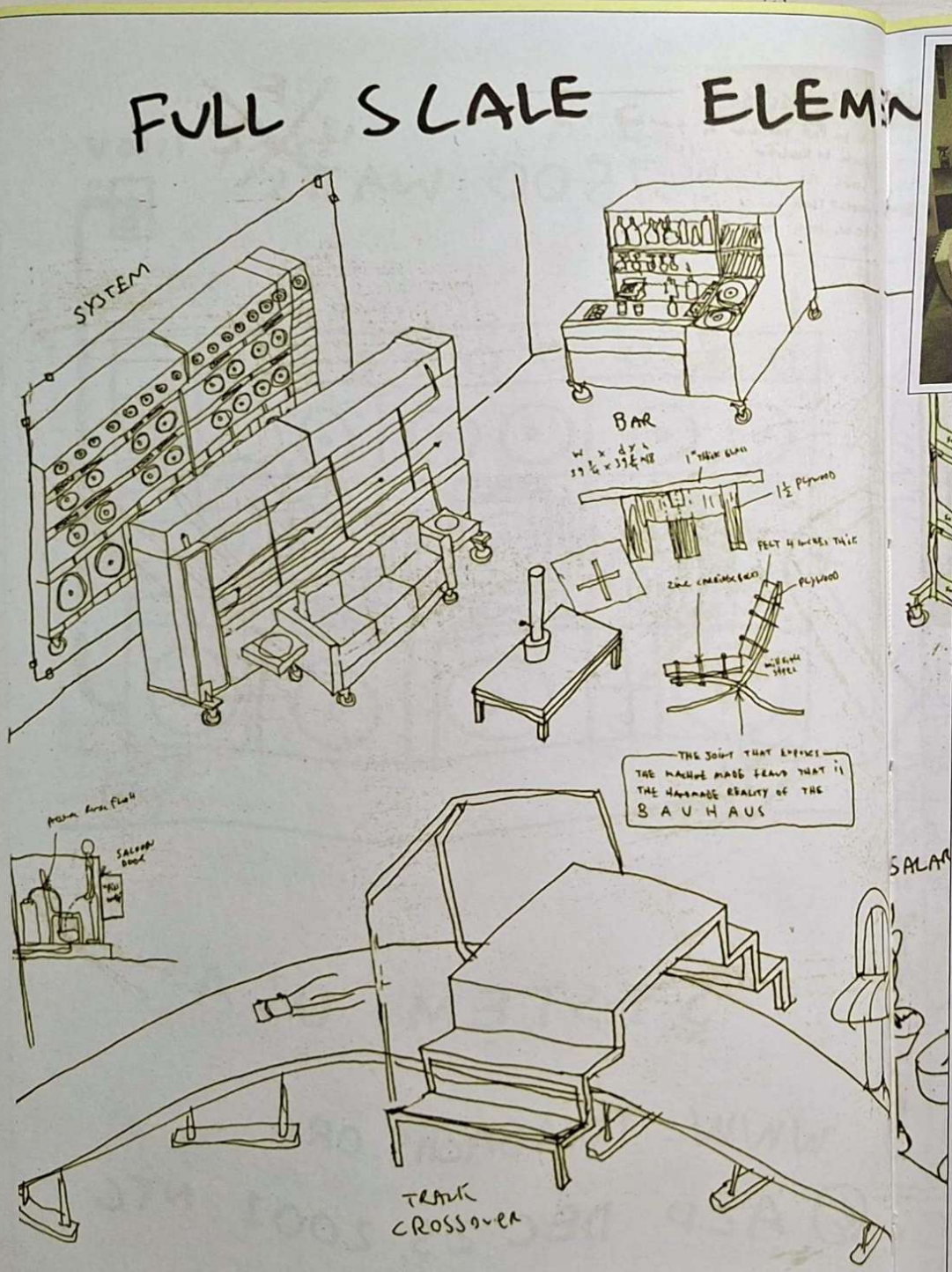
110V



SYSTEM USA

WWW.TOMSACHS.ORG

© ACP DEC 25. 2001 NYC



Nutsy's es un mundo a escala 1/25.

Nutsy's está inspirada en *L'Unité d'Habitation* de Le Corbusier, construida en Marsella en 1952. La colosal estructura de 12 pisos, proyectada para acomodar a 1.600 personas, fue el prototipo propuesto por Le Corbusier para la vivienda de la posguerra. Le Corbusier creía que un diseño inteligente serviría para resolver la crisis de vivienda tras la II Guerra Mundial. Sin embargo, otros edificios en todo el mundo adaptaron y desvirtuaron estas ideas y teorías. Por esto, hoy en día *L'Unité* original simboliza tanto la integridad del Movimiento Moderno como su posterior corrupción.

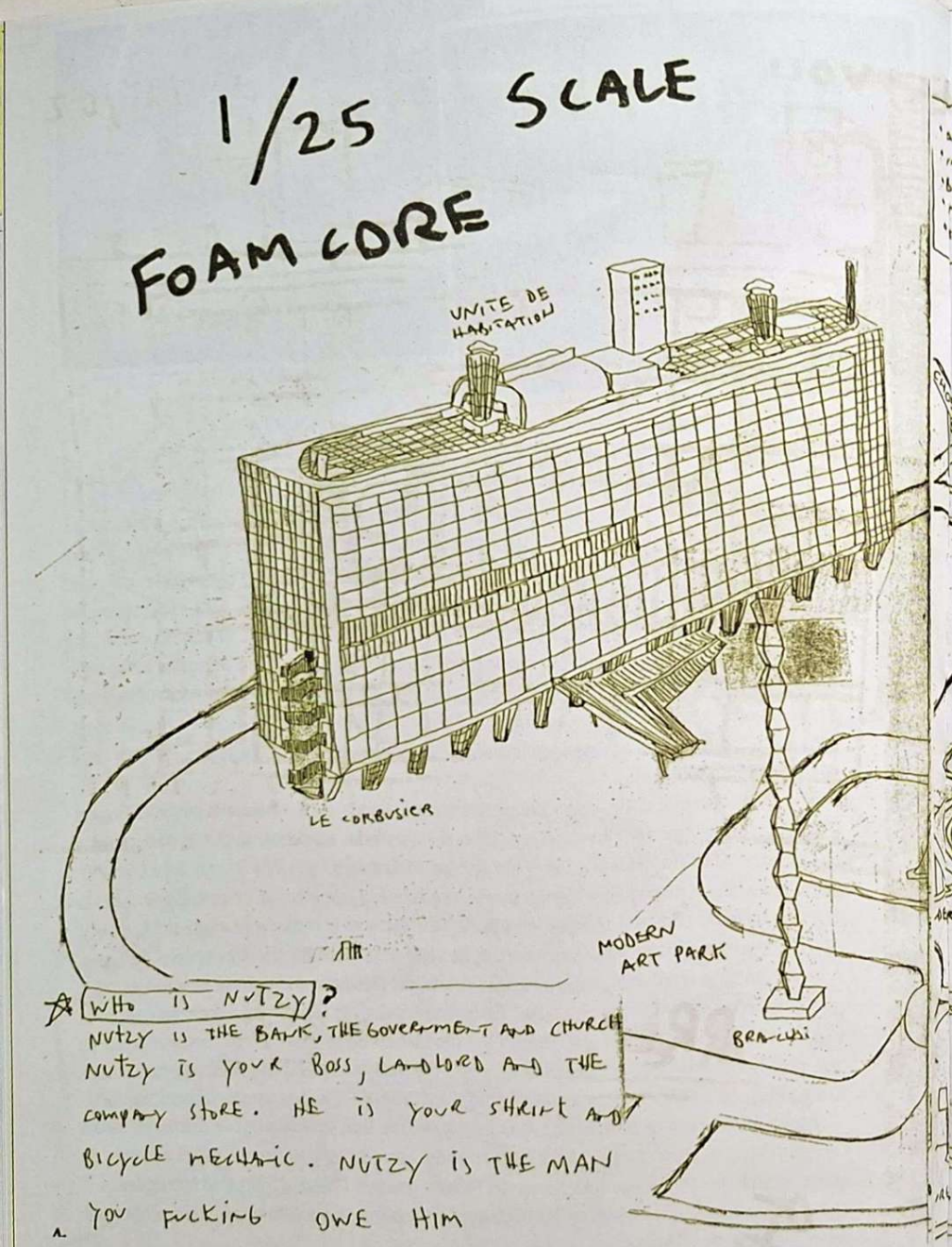
Al reflexionar sobre los ideales del Movimiento Moderno, Tom Sachs también explora el otro lado, representado por el bricolaje, el 'hágalo usted mismo' que sugiere una transformación alquimista de materiales y objetos. El movimiento moderno y el bricolaje se emplean en Nutsy's como contrapunto. Cuando los recursos son limitados, la iniciativa alza al bricolaje frente a la grandiosidad del Movimiento Moderno.

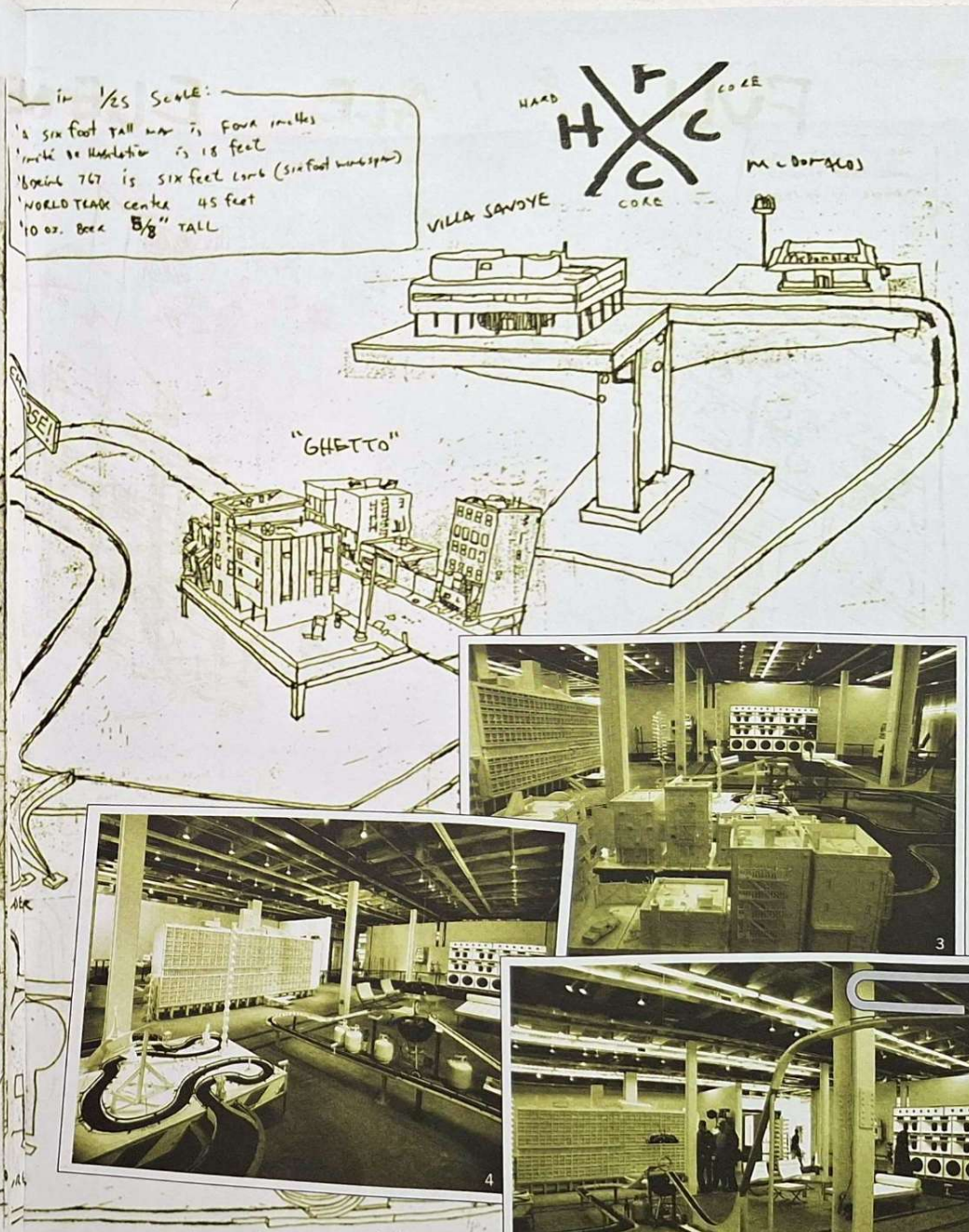
Tom Sachs está utilizando estas técnicas de bricolaje cuando emplea materiales no convencionales para crear laboriosas esculturas hechas a mano y detalladas maquetas de *L'Unité d'Habitation* y otros iconos de la era moderna. Éstos incluyen un McDonald's[<2] y la Villa Savoya de Le Corbusier. Construidas en su mayoría con cartón pluma, pegamento y rotulador, las maquetas están a escala 1/25 y casi todas ellas son blancas. *L'Unité* de Tom Sachs es la maqueta de mayor tamaño y más detallada que se haya realizado nunca de una obra maestra del Movimiento Moderno.

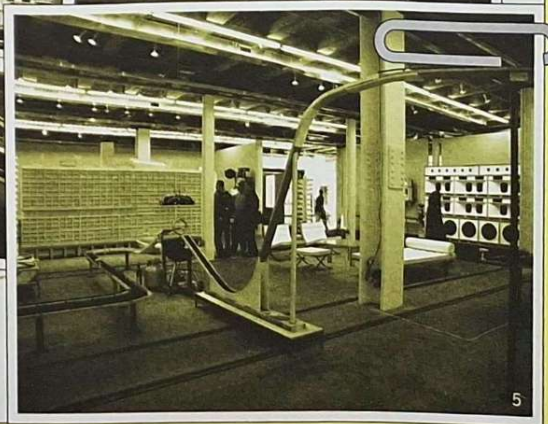
Sachs también construye copias a tamaño natural del mobiliario diseñado por Mies van der Rohe para el Pabellón de Barcelona en 1929.[<1] Elaboradas con cartón pluma, 'piel' y acero, las soldaduras vistas muestran las cicatrices del proceso de producción de Tom Sachs. Las versiones Nutsy de este mobiliario desvelan la 'estética maquinista' del mobiliario clásico de Mies, con sus famosas juntas en 'X' soldadas meticulosamente tratando de negar su forjado manual.

Nutsy's introduce trastos recogidos de la basura, asfalto, licor, tocadiscos y LPs. Coches de control remoto a escala 1/25 recorren toda la instalación. Los coches y su circuito son el elemento de conexión entre las distintas partes del mundo Nutsy's, desde el 'Ghetto' al 'Parque de Arte Moderno'. [3] Una gigantesca caja de sonido de 10.000 vatios sirve como contrapunto visual a la inmensa masa de la maqueta de *L'Unité*.[>>5]

>1. Réplicas del mobiliario Barcelona de Mies van der Rohe.
>2. Pantallas de vigilancia y McDonald's al fondo.



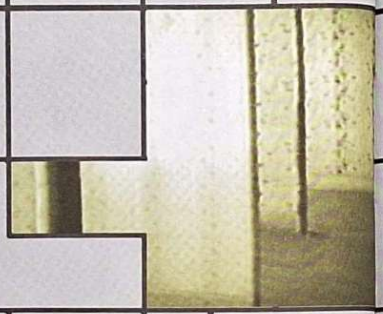




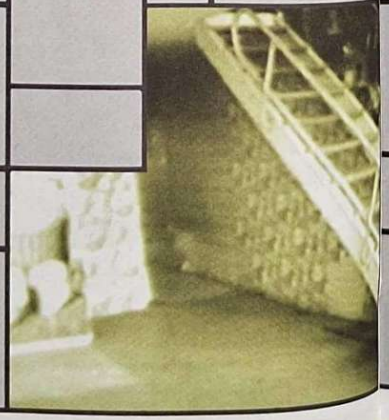
3. Vista de la instalación con el Ghetto en primer término.
4. Circuito atravesando el parque de esculturas.
5. Panorámica de la instalación con la *Unité d'Habitation*, la torre de altavoces y el mobiliario de Mies al fondo.

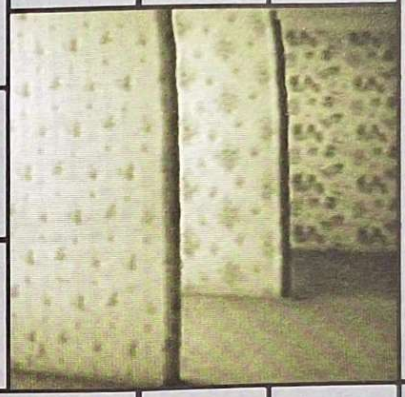
¿cómo saber qué aspecto tienen nuestras casas?

Martha Rosler

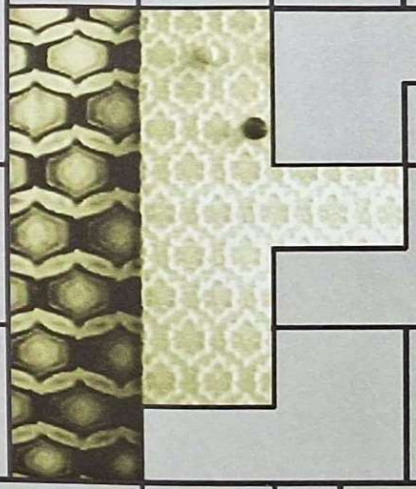


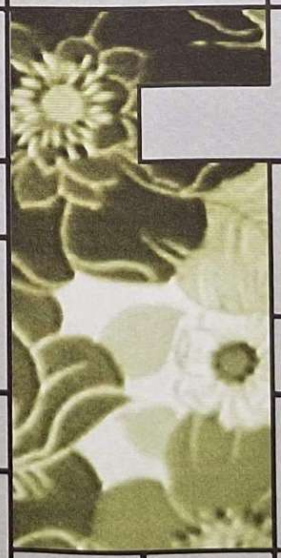
Rodado en la unidad de habitación de Firminy, la cinta explora el modo en que conviven los residentes de este icono construido tras la muerte de Le Corbusier

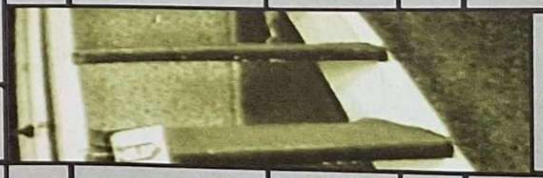


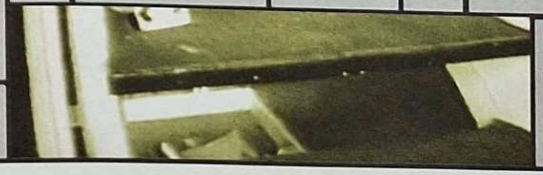


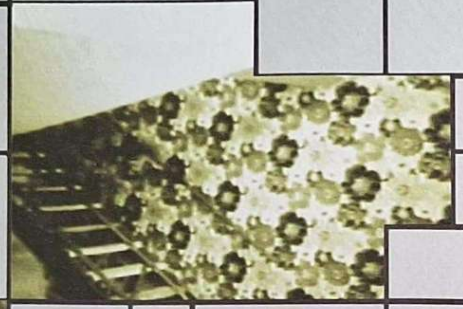
La zona en la que fue grabado el vídeo estuvo cerrada durante más de diez años y conservó así la decoración original y muchos signos de una vida pretérita.

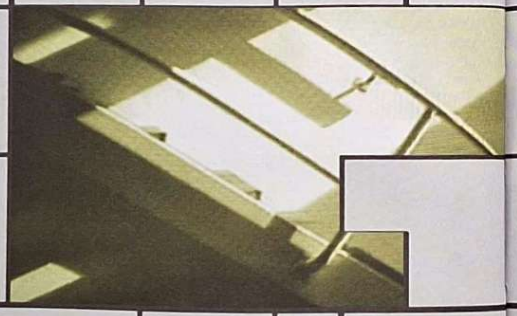


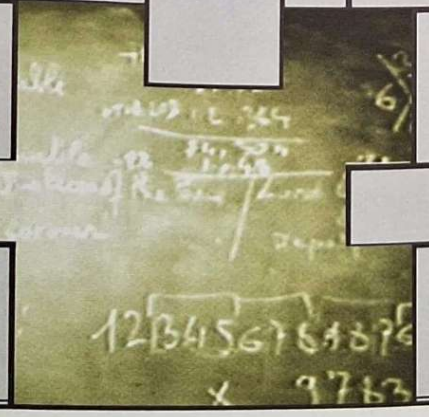


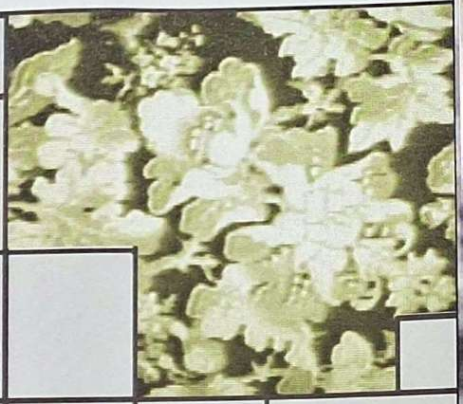


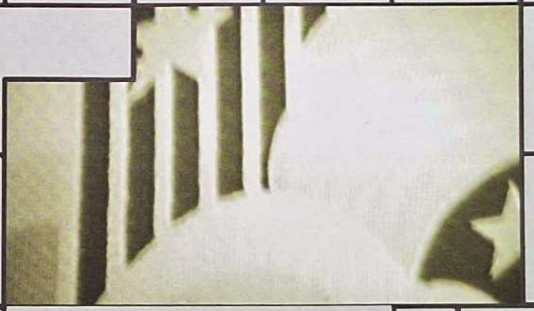




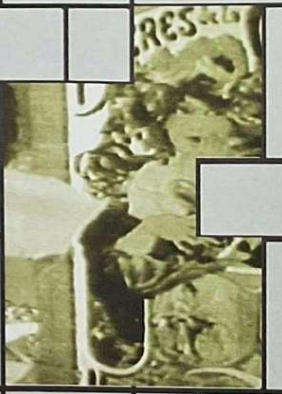








La secuencia inicial de tomas fijas y silenciosos planos generales introduce una serie de entrevistas que desvelan la batalla (no siempre fructuosa) llevada a cabo por la organización vecinal en defensa de un hábitat que estuvo a punto de ser demolido por el mismo alcalde que lo promovió.



Apron (delantal)

Bowl (bol)

Fork (tenedor)

Grater (rallador)

Hamburguer press (prensa)

Ladle (cazo)

Measuring spoons (medidas)

Nut cracker (cascanueces)

la semiótica de la cocina

1975 / 7 minutos

En este cortometraje en blanco y negro, paradigma del arte feminista, una cámara enmarca en un plano medio una mujer en la cocina. En una encimera aparecen distintos utensilios. De la A a la Z, se nombra cada uno de ellos y se ejemplifica su uso. El tono irónico y beligerante de la mímica y sonidos que la protagonista reproduce durante su demostración revela la cocina como campo de batalla en donde la preparación rutinaria de comida enmascara las violentas frustraciones de las mujeres confinadas por la casa.

U

V

W

Chopper (cuchillo de carnicero)

Dish (plato)

Egg beater (batidora)

Ice pick (picador de hielo)

Juicer (exprimidor)

Knife (cuchillo)

Opener (abridor)

Pan (sartén)

Quart bottle (botella 1/4 galón)

Rolling pin (rodillo)

Spoon (cuchara)

Tenderiser (maza)

X

Y [why?] (¿por qué?)

Z

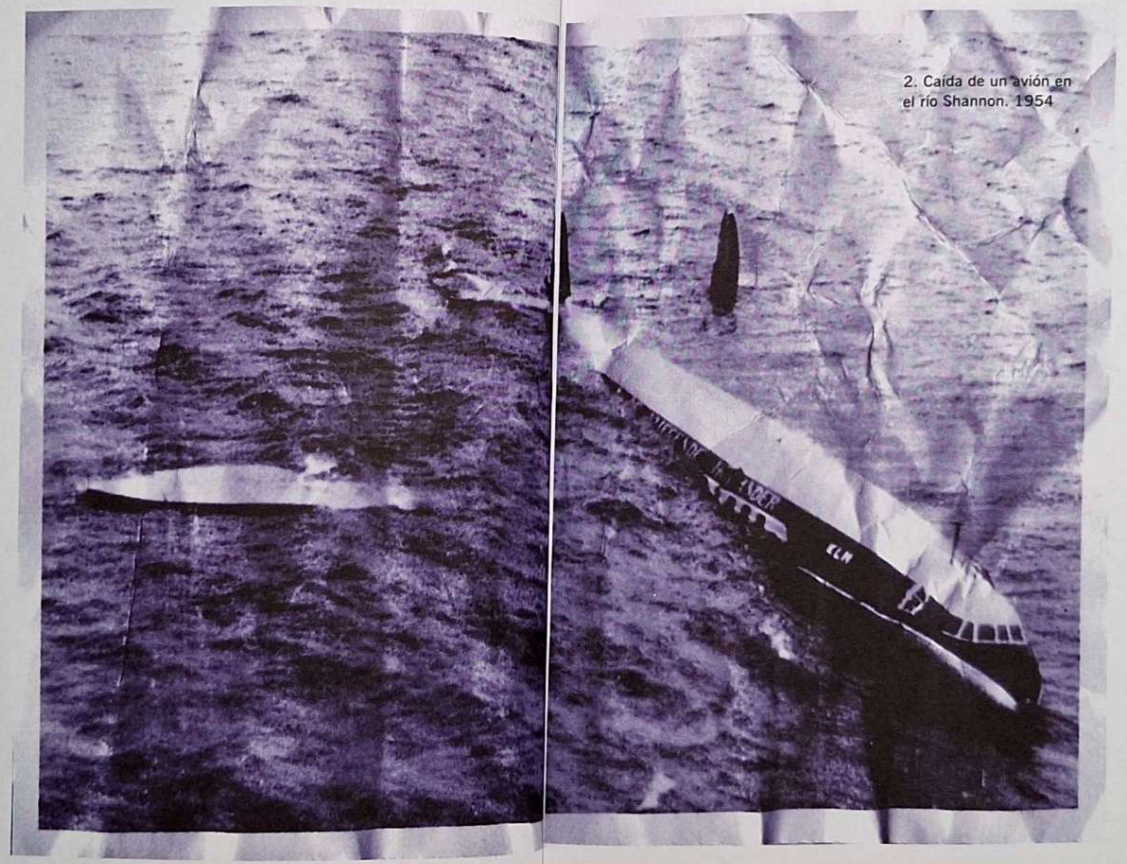
arte para iluminar el desastre

José Antonio Agúndez

1. Vostell ante un gran muro de carteles. París. 1961

Hubo artistas como *El Bosco* que mostraron el caos y el infierno en el propio Paraíso. Instalados en nuestro particular Jardín de las Delicias, vivimos diariamente sobrecogidos por los acontecimientos y las imágenes de la realidad. Hace poco, la Fundación Cartier de París presentaba una exposición sobre el accidente que había sido encargada al urbanista y filósofo francés Paul Virilio. La justificación que el teórico daba a la misma era que "si algo caracterizaba a la sociedad contemporánea es la importancia que ha cobrado la velocidad, la aceleración." Esas ideas habían sido avanzadas ya en el Manifiesto del Futurismo que Marinetti publicó en *Le Figaro* el 20 de febrero de 1909: "Declaramos que el esplendor del mundo se ha enriquecido con una nueva belleza: la belleza de la velocidad. Un automóvil de carreras con su maletero guarnecido de gruesos tubos... un rugiente automóvil, que parece que corra sobre metralla, es más bello que la Victoria de Samotracia."

A casi un siglo de distancia de aquel canto de sirenas, observamos que la euforia de la velocidad y, por ende de la modernidad y el progreso, termina muchas veces en el accidente y la catástrofe. Porque la invención del barco lleva aparejado el naufragio, el tren el descarrilamiento y el avión[2] el accidente aéreo, de modo que el potencial humano de exterminio aumenta a medida que lo hace su capacidad



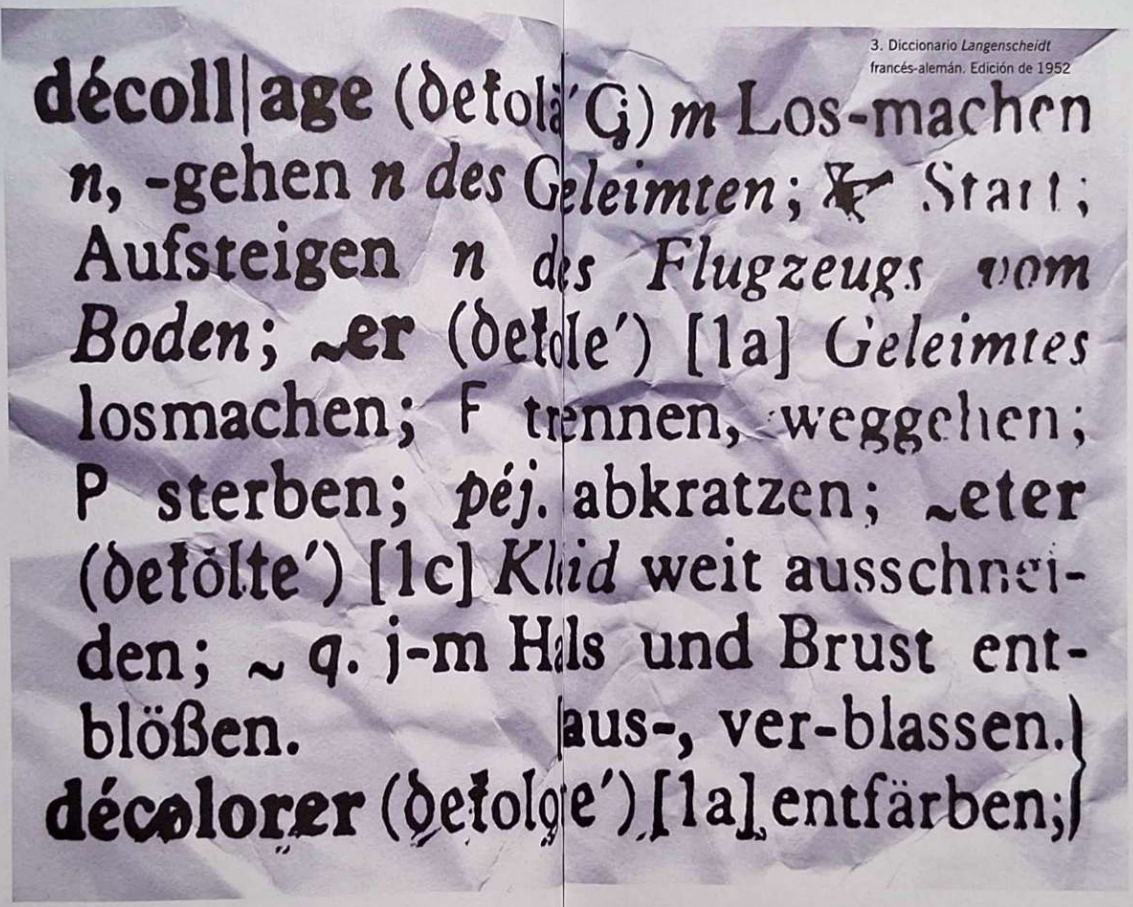
2. Caída de un avión en el río Shannon. 1954

de transformar la materia en energía. Virilio proponía crear un museo del accidente y la catástrofe. Sin duda no sabe —por encontrarse en un escondido rincón de Extremadura— que este museo ya existe, y que va aún más allá pues plantea la catástrofe y su respuesta, cómo asimilarla y cómo combatirla. Se trata del Museo Vostell Malpartida (MVM), el museo de la destrucción/construcción, del *dé-coll/age*, donde se puede pasar, casi imperceptiblemente del silencio al torbellino, del torbellino al silencio.

"Todas las grandes ideas -decía Wolf Vostell, artista que fundó el museo hace ya más de 25 años, vienen a ser una especie de volcán dormido que un día termina por despertar". Todo avance fundamental de las ideas científicas y humanísticas ha provocado a su vez un debate intelectual y social de mayor intensidad cuanto mayor ha sido su divulgación. El arte ha sabido reflejar y transmitir todo este avance a lo largo de más de 30 000 años. Un avance repleto de grandes logros pero también de importantes contradicciones y desgarros. La sociedad y los hombres que la construyen viven cada vez más una situación simulada o ficticia donde los comportamientos naturales acaban siendo agredidos y engullidos por procesos tecnológicos e 'intelectuales' desnaturalizados. El hombre termina siendo víctima de sus inventos. Algunos pensaron que podrían destruirse las Torres Gemelas, y ocurrió el 11 de

Septiembre; los científicos se propusieron descifrar el genoma humano y aquí estamos, siendo testigos de otro tremendo chispazo de la historia. Efectivamente, todo lo que se puede hacer se acaba haciendo y todo lo que se puede pensar, puede pasar.

Y ante tantos beneficios, riesgos y manipulaciones desconocidas, se nos pide dar respuesta desde una nueva ética a los procesos y fenómenos ante los que nos encontramos. También durante los años cincuenta y sesenta del siglo XX, hubo artistas que vislumbraron la necesidad de posicionarse ante la tensión contradictoria entre el bien y el mal, el dolor y el placer, la vida y la muerte, comprometiéndose política y éticamente desde postulados estéticos a favor del hombre y la sociedad actual. Y proclamaron la capacidad de todo ser humano para producir actos buenos, cuestionando y esclareciendo su vida, favoreciendo el autoaprendizaje y la posibilidad de una nueva conciencia a través de la cultura y el arte. Vostell (Leverkusen 1932 - Berlín 1998) fue uno de ellos. Reconocido en la historia del arte por haber sido padre del Happening europeo, cofundador del movimiento Fluxus, pionero del videoarte y los *environments*, también él tuvo su particular volcán en la cabeza: se llamó *dé-coll/age*, y entró en erupción de manera casual el 6 de septiembre de 1954. Ese día, paseando por las calles de París, escuchó por vez primera la palabra, pregonada a voces por un vendedor de



3. Diccionario *Langenscheidt* francés-alemán. Edición de 1952

prensa. Se trataba una noticia de portada de *Le Fígaro* —casualmente el mismo periódico donde había publicado Marinetti su famoso manifiesto— "Poco después de su *décollage*... un *Superconstellation* cae y se hunde en el río Shanon". Vostell compró un diccionario francés-alemán[3] y buscó la palabra: "*Décollage ( ) m: Desencolar, despegar, partida y elevación del avión del suelo, despegue, ( ) deshacer lo pegado, (cir.) desprendimiento (p. ej. de retina) Fig., separar, largarse, morir; p. ej. estirar la pata...*" "Que un avión cayese apenas puesto en vuelo"[2] me parecía una contradicción dialéctica. Recurrí al diccionario y observé que en sentido estricto significaba despegar y morir. Me pareció una significación exacta del proceso destructivo de la vida. Aquella noticia desencadenó en mí el interés por la realidad, por los complejos fenómenos del tiempo y del medio ambiente en que yo vivía." En el arte de Vostell importó siempre más cómo se hace una obra que con qué materiales se realiza, porque es ese cómo lo que equivale al principio *dé-coll/age*, que tiene el significado de un proceso de destrucción, pero que en su práctica es empleado no como un mero proceso visual sino de relación directa con la vida, la cual es tanto más destructiva cuanto más intensamente se vive. Hubo manifiestos, como este de 1963, donde Vostell definió el principio *dé-coll/age* como proceso artístico y vital al mismo tiempo:

Décollage es tu digestión
Décollage es tu accidente
Décollage es tu muerte
Décollage es tu analizar
Décollage es tu vida
Décollage es tu cambio
Décollage es tu reducir
Décollage es tu problema
Décollage es tu perturbación de TV
Décollage es tu excremento
Décollage es tu fiebre
Décollage es tu sudor
Décollage es tu matarse de trabajar
Décollage es tu caída
Décollage es tu abortar
Décollage es tu nervio
Décollage es tu quiebra
Décollage es tu estar desilusionado
Décollage es tu estar rebajado
Décollage es tu desnudar
Décollage es tu quitamanchas
Décollage es tu desinfectar
Décollage es tu derretirse
Décollage es tu dimitir
Décollage es tu dolor
Décollage es tu transcurso
Décollage es tu desvelar
Décollage es tu ser decollageado

4. *Fiebre del automóvil*. Escultura-ambiente instalada en el MVM. 1973

Cualquier acto humano lleva consigo esta ambivalencia de lo positivo y lo negativo; eso es el dé-coll/age. Nuestra propia vida es un dé-coll/age en la medida que se construye el cuerpo pero se desgasta y envejece en un mismo proceso. La vida se identifica como una plena contradicción, y la obra de arte que debe reflejar esta vida no puede por menos que convertirse en un perpetuo proceso de construcción/destrucción. Vostell siempre propone en su obra el aspecto negativo de la vida, para que el espectador inteligente deduzca la faz positiva del acontecer.

En este sentido, probablemente una de las mayores obras *dé-coll/age* de Vostell sea el museo que lleva su nombre unido al de Malpartida de Cáceres. En abril de 1974, el artista recaló en esta localidad en cuyo término se sitúan Los Barruecos, un magnífico paraje —hoy Monumento Natural— donde se conjuga la belleza natural de unas grandes rocas graníticas, el agua de una presa, un rico potencial ecológico y un complejo de edificios del siglo XVIII. Atraído por su magnetismo telúrico, Vostell declaró la zona "Obra de arte de la naturaleza". Y allí encontró el espacio idóneo para evocar "los desastres de la paz", las situaciones límite de la violencia que puede padecer o que padece la humanidad. Un coche aprisionado en hormigón[»5] a los pies de las imponentes rocas prehistóricas; un cadillac[«4] que avanza sobre un suelo de blancos platos vacíos; televisores

y radios sobre pupitres cubiertos de excrementos y hormigón; Berlín parafraseado como un nuevo Guernika, retratado durante el tiempo en que fue ciudad 'mal-partida'; 20 motos de la escolta de Franco que duermen ahí el sueño del surrealismo... son algunas de las recreaciones que encontramos en este museo móvil y cambiante, inconfundible e insólito, lugar de encuentro del Arte y la Vida.

El MVM sostiene además la idea de que el arte contemporáneo debe ser llevado a la periferia, evitando que la producción artística quede prisionera de grupos elitistas. Con la incorporación de la producción de la vanguardia artística internacional a las hierbas, los arbustos, el viento y los animales de este paraje, se demuestra que Arte y Naturaleza no son extremos incompatibles sino términos complementarios en un modelo integrador, como reza la principal enseña creadora del fundador "Arte=Vida, Vida=Arte". Un museo-escuela donde todos son alumnos y maestros: "Desde el principio fue mi intención comparar al mismo nivel cultural las obras de la vanguardia artística Fluxus-Happening con los rituales de trabajo del pueblo; establecer un diálogo entre campesino y artista. No es necesario dominar al hombre que habla con las estrellas, que conoce el calor; él comprende al artista, igual que la vanguardia Fluxus santifica los valores de la sencillez, el grito del pájaro, el idioma de las piedras".

5. *VOAEX:* Escultura-ambiente instalada en los Barruecos. 1976

Tres colecciones integran la propuesta artística del MVM: La colección Wolf y Mercedes Vostell, con obras de los ciclos más representativos del artista. La colección Fluxus-Donación di Maggio, compuesta de unas doscientas cincuenta piezas de artistas como Maciunas, Kaprow, Paik, Spoerri o Yoko Ono. Y la colección de obras conceptuales (Hidalgo, Brossa, Saura, Iges, Criado, Almeida, Sarmento, Vieira...) llegadas a Malpartida como resultado de la participación de sus autores en las múltiples y entusiastas actividades que el museo desarrolla.

Muy poco antes de morir, Vostell instaló en el jardín del Museo una imponente escultura-dé-coll/age que bajo el título "¿Por qué el proceso entre Pilatos y Jesús duró solamente dos minutos?" representa su testamento artístico y humano. Una torre formada por el fuselaje de un caza Mig-21, dos coches, tres pianos y múltiples monitores de ordenador, agrupados por el artista para dar un nuevo y último alegato contra la brutalidad del hombre que sigue instalado en la irreflexión, en las decisiones precipitadas, en las medidas de fuerza y poder. Hoy, un nido de cigüeñas remata la escultura; y aunque yo le advertí que podía suceder, el visionario Vostell me respondió: "No creo que ocurra, sería demasiado simbólico". Y ocurrió. Por eso, esta enorme antena es hoy nuestro símbolo. La naturaleza se impone a cualquier desastre y sobrevive. El arte manifiesta la vida.

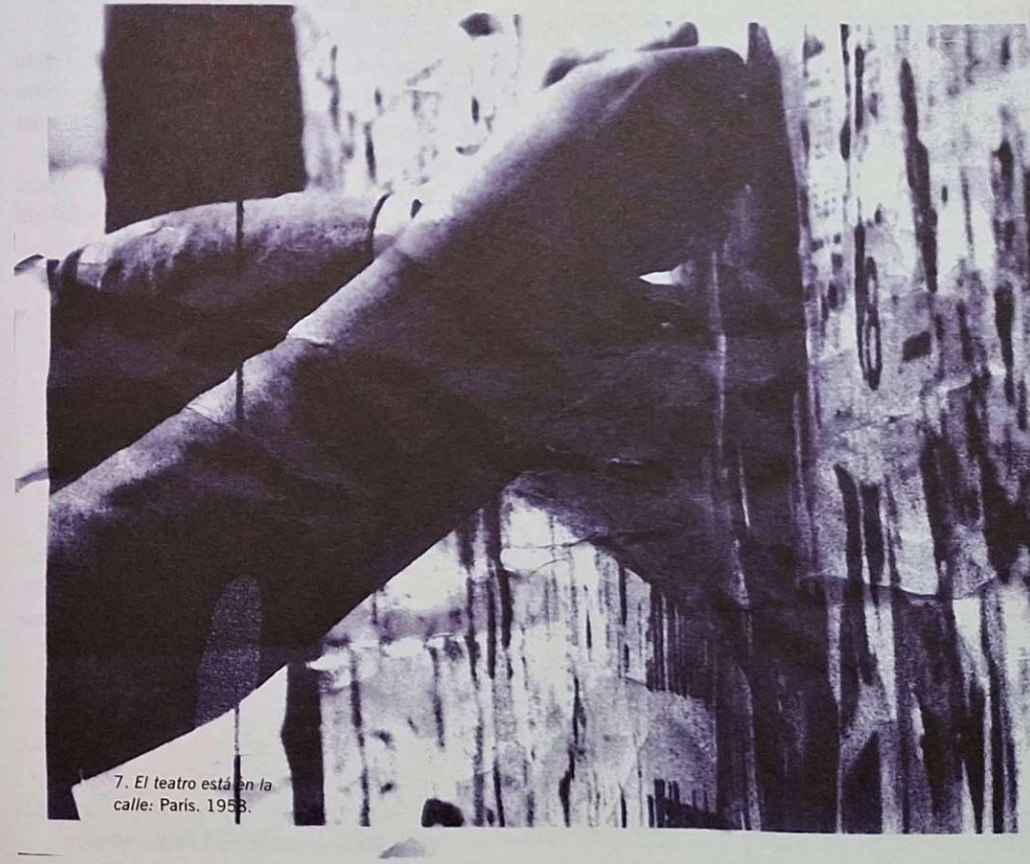
6. *El teatro está en la* [illegible] París. 1958

el teatro está en la calle

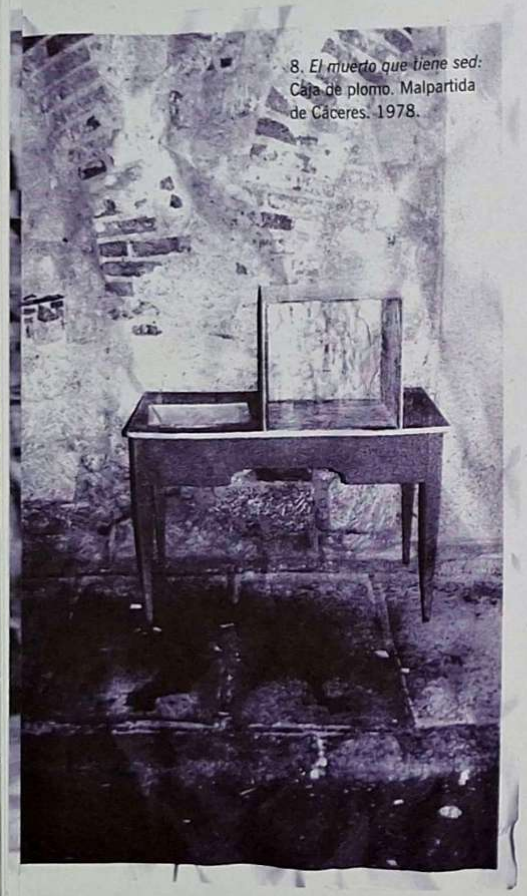
En enero de 1958 Vostell eligió una pared repleta de carteles superpuestos en la parisina calle de Tour de Vanves. Delante de aquel muro lleno de imágenes desgarradas[6], el artista invitaba al paseante fortuito a pararse, participar en su rasgado[7] y a realizar a continuación los gestos o acciones que les sugerían los carteles: así, si se descubría una botella de vino o un paquete de cigarrillos (frecuentes en la publicidad de aquel tiempo) se alentaba al público a comprar y beber vino, o a fumar un cigarrillo frente al cartel. La reacción de los asistentes es diversa: unos se muestran ofendidos o indiferentes, otros participan activamente... Sin embargo, no existen reacciones de la crítica o la prensa; Vostell en este momento es un artista desconocido.

Este *happening* se completaba con cinco ideas conceptuales (pegar trozos de accidentes, volar objetos de arte...) no realizables, pero inducidas directamente del propio laceramiento de los carteles.

"El teatro está en la calle" es la fuente de todos los *happenings*. El propio artista no recuerda que nadie hubiera trabajado con anterioridad en la calle de esta forma: "Mi inspiración siempre ha venido de lo que ocurre en la calle."



7. *El teatro está en la calle:* París. 1958.

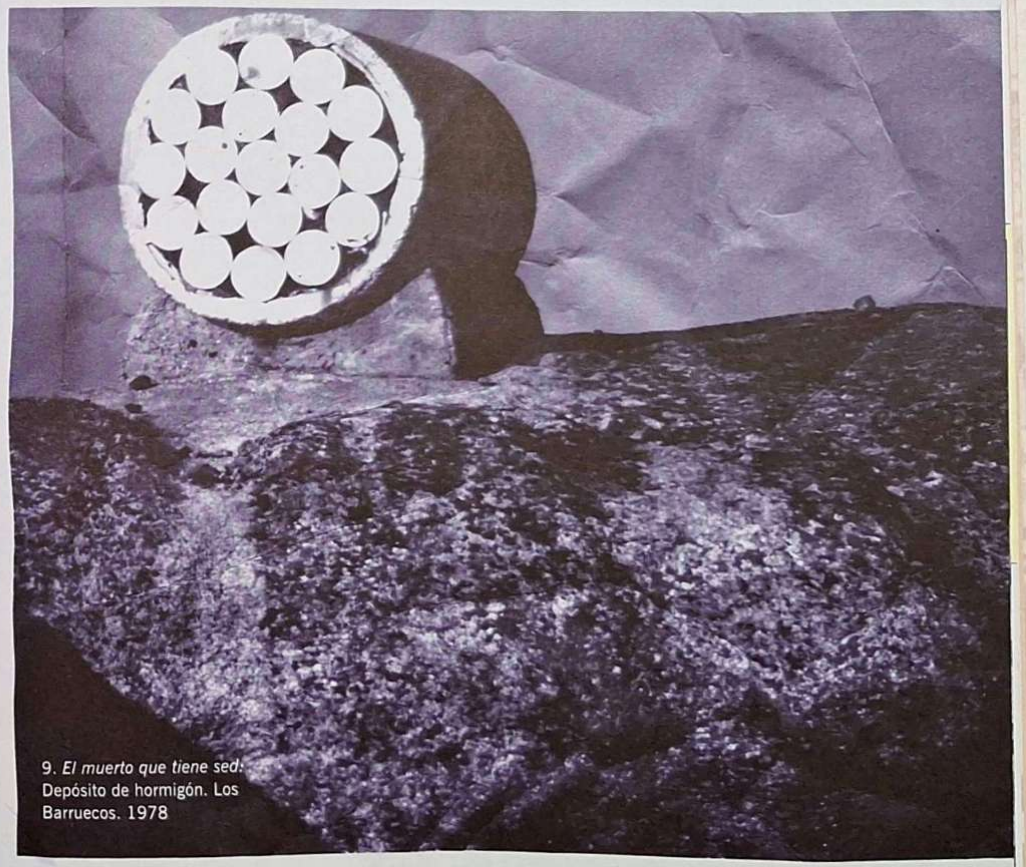


8. *El muerto que tiene sed:* Caja de plomo. Malpartida de Cáceres. 1978.

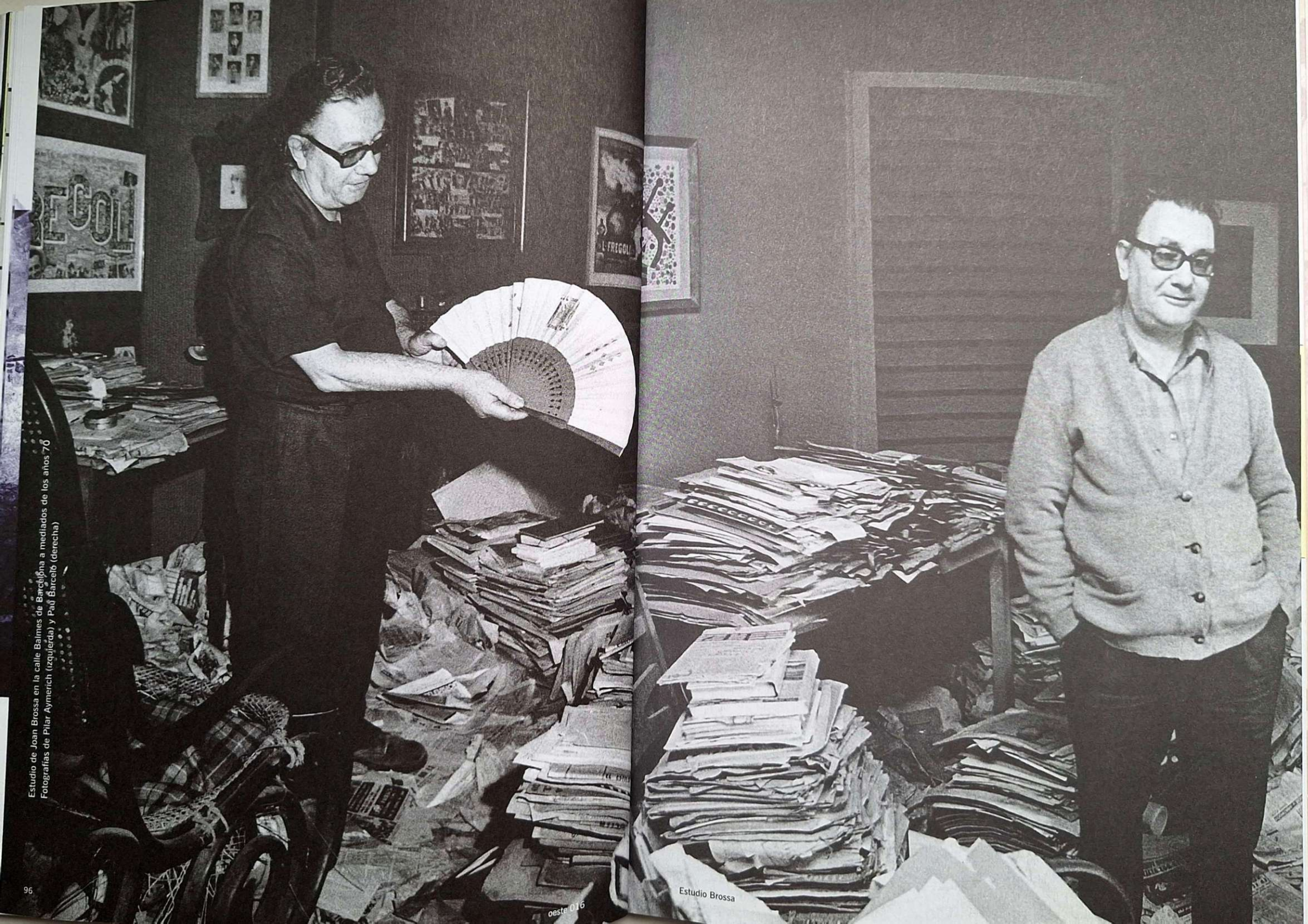
el muerto que tiene sed

La imagen de la sed sirve a Vostell en este ciclo —compuesto principalmente por diversas series de cuadros-objeto— para realizar una reflexión sobre la muerte desde la premisa conceptual que identificando arte y vida orienta su trabajo.

El ciclo se completó en 1978 con la instalación sobre las rocas de los Barruecos de una escultura-ambiente realizada en dos fases. Durante la primera, se expuso en la plaza de Malpartida una caja de plomo[8] y se invitó a los vecinos a que depositaran en ella, mediante un gesto simbólico, su pensamiento. La caja fue introducida en un cilindro en uno de cuyos frentes se colocó una corona de platos que, a modo de pantalla, debe recibir los rayos de la declinación solar[9]. Por último, se instaló una placa con la siguiente inscripción: "Ruego a la ciencia abrir esta escultura transcurridos 5000 años. A partir de esa fecha, sacar la caja y analizar el vacío interior para visualizar su forma de energía y pensamiento." En esta escultura se plantea la hipótesis de que en un futuro lejano los adelantos científicos permitan hacer realidad uno de los supuestos teóricos más ambiciosos de su trabajo: visualizar el pensamiento humano como máxima expresión de la obra de arte.



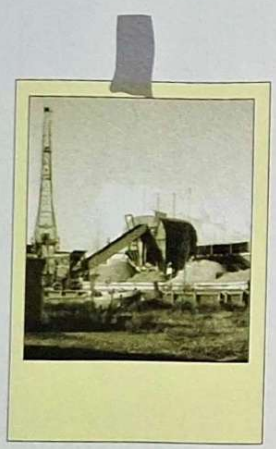
9. *El muerto que tiene sed:* Depósito de hormigón. Los Barruecos. 1978

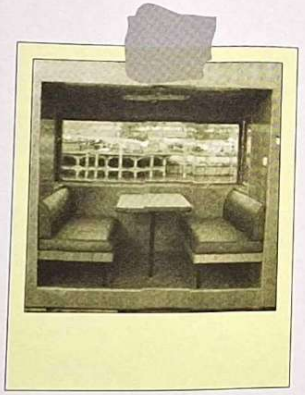


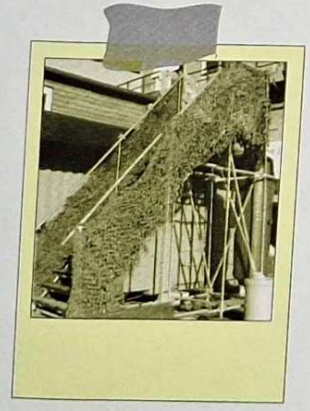
Estudio de Joan Brossa en la calle Balmes de Barcelona a mediados de los años 70
Fotografías de Pilar Aymerich (izquierda) y Pau Barceló (derecha)

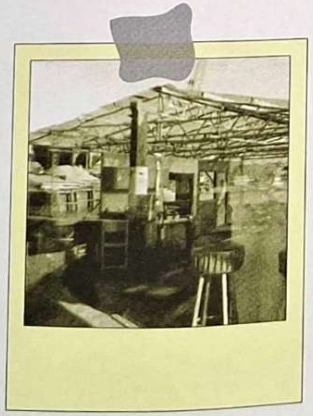
AVL VILLE

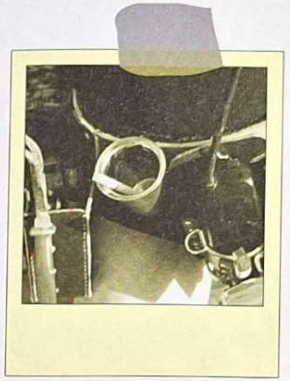
Atelier Van Lieshout

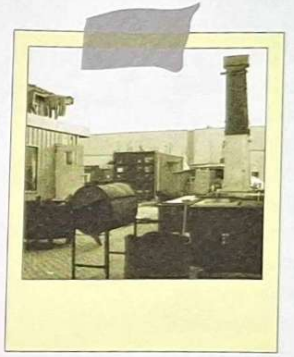


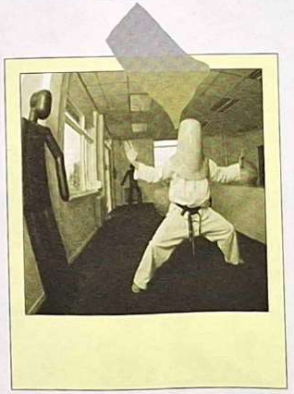


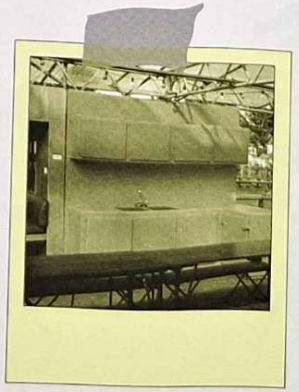


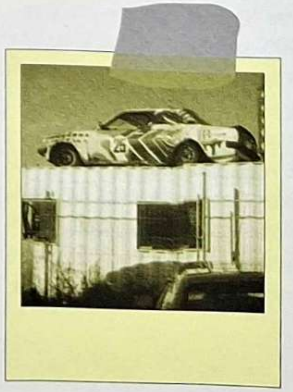








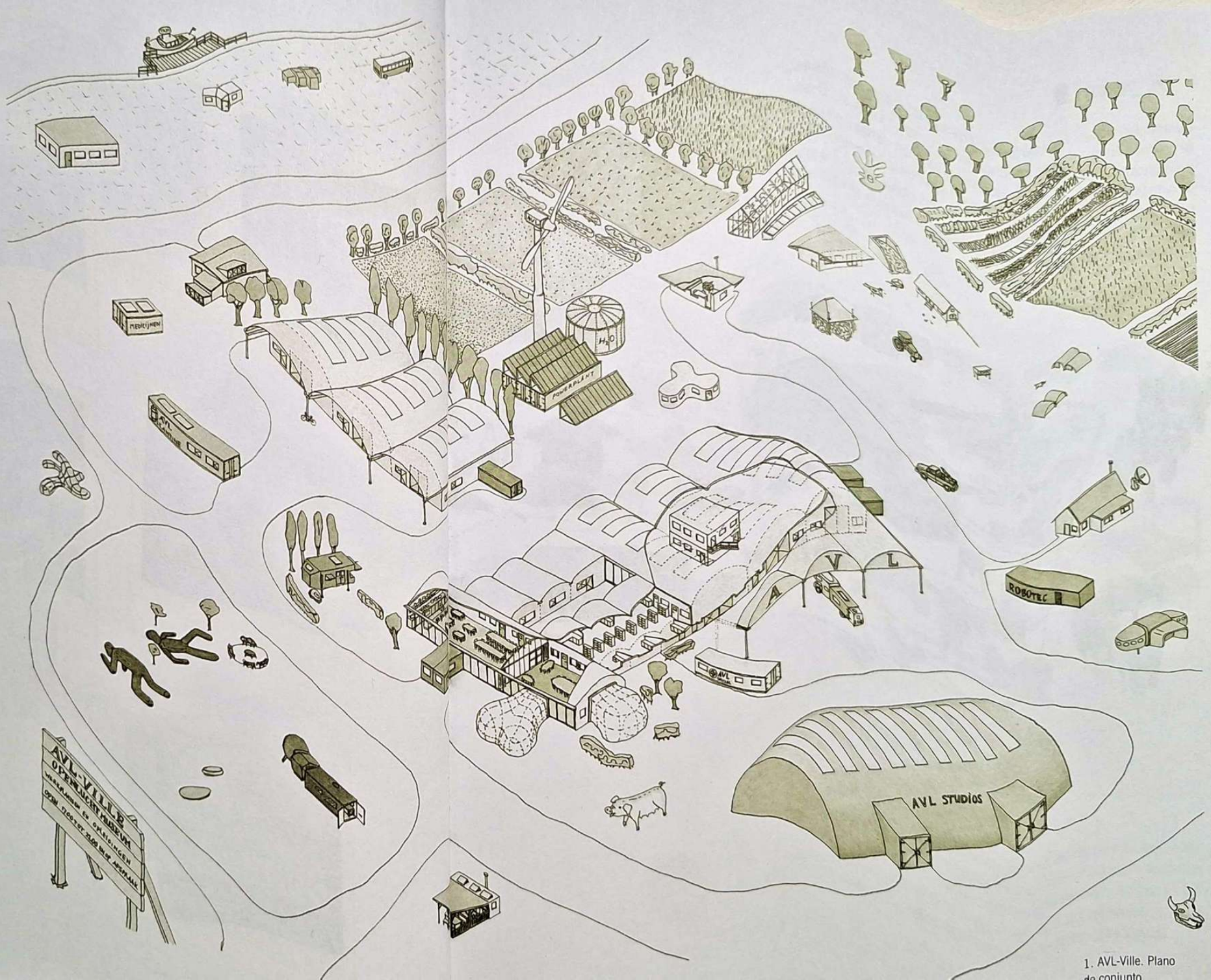




nuevas y otras bien conocidas de AVL, con el especial atractivo de que todo es enteramente operativo. No se trata de arte al que simplemente dirigir la mirada, sino de arte con el cual convivir, en el que vivir y a través del cual vivir. El objetivo de este estado libre es la creación de un espacio autónomo —donde todo es posible— dentro de un país cada vez más opresivo y regulado.

AVL-Ville tiene bandera, constitución y moneda propias. Es una empresa armoniosa y autosuficiente emplazada en el área del puerto de Rótterdam que en el futuro será trasladada a un vertedero contaminado cerca del aeródromo de Zestienhover. La consigna de AVL-Ville es: "en tanto que es arte, casi todo es posible". AVL-Ville no es por tanto ni una comuna ni una empresa constructora, sino una suerte de museo al aire libre que se derrama con entusiasmo, donde el arte se produce a diario, y que alcanza desde la producción de comida y energía hasta los propios objetos y edificios móviles.

Cualquiera puede experimentar este proyecto artístico: hay visitas guiadas que muestran las obras, el Atelier y una granja urbana 100% plegable. La academia AVL ofrece enseñanzas específicas sobre el arte de vivir. La obra de arte total que es AVL-Ville se encuentra siempre en movimiento, inconclusa. Además de las secciones mencionadas, hay caravanas, molinos de viento, un hospital en funcionamiento, una destilería, una planta de transformación de basura e incluso una planta potabilizadora de agua.



1. AVL-Ville. Plano de conjunto

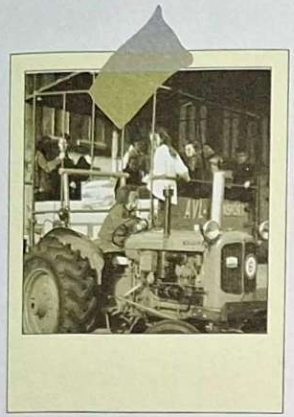
TALLER

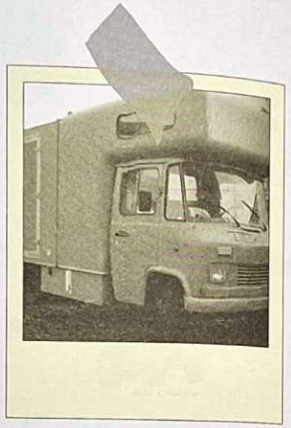
Durante las visitas, los eventos programados y otras actividades, la producción del Atelier continúa con su ritmo normal. Desde unas pasarelas elevadas se puede observa a un variopinto grupo de artistas, diseñadores, arquitectos, técnicos e inventores que trabajan a diario para realizar las necesarias obras para una gran variedad de clientes, para las exposiciones a las que el Atelier es invitado y para la propia AVL-Ville.

2. AVL-Ville. Esquema de funciones y usos

ACADEMIA

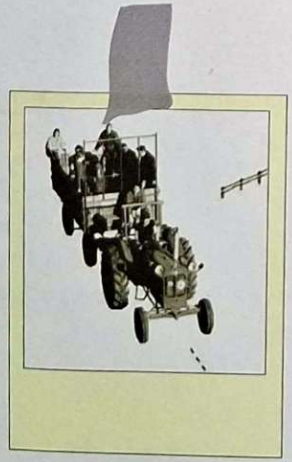
Ofrece un tipo de enseñanza que no es posible encontrar en otras escuelas. Programas y cursos de corta duración abordan temas tales como el arte de vivir, los trucos del comercio del arte o de la gestión de proyectos, terapia creativa y otros tipos de conocimientos estratégicos.

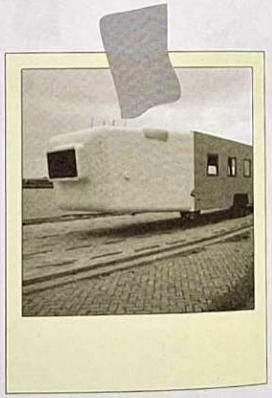


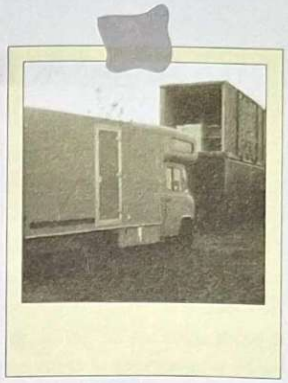


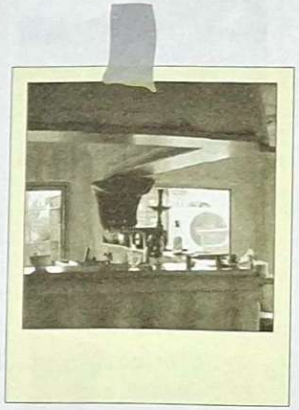
TRANSPORTE

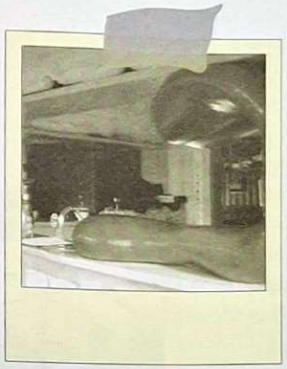
AVL posee una compañía de transportes de pasajeros propia que consiste en un carro tirado por un caballo y un tractor con un remolque cubierto que recorren el centro de Rotterdam y hacen paradas en AVL-Ville. En el itinerario existen una serie de paradas prefijadas por la organización, pero los vehículos pueden ser también llamados como taxis. El viaje es gratis con la condición de que los pasajeros prueben las bebidas que les son ofrecidas.





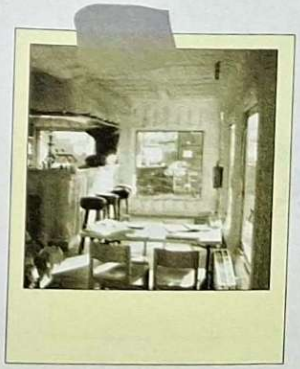






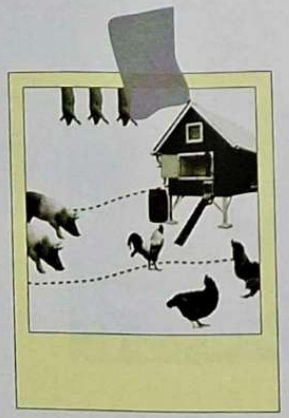
DELEITE

En este café, los visitantes pueden compartir con los empleados una deliciosa comida. A menudo hay otro tipo de atracciones, desde proyectos culinarios especiales con *chefs* invitados para preparar turnos gastronómicos o un club de cocina hasta las famosas fiestas AVL. En la medida de lo posible, se utiliza materia prima producida en la sección agro-AVL.



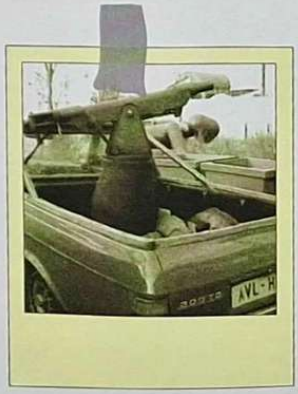
AGRO-AVL

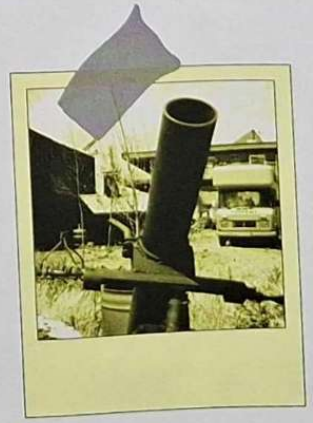
Es una granja urbana, experimental y biológica bajo la dirección de un granjero profesional. Los establos, huertos y corrales son móviles: en un sólo día pueden ser desmanteladas y empaquetadas en un contenedor. El cultivo se realiza en pequeños invernaderos transportables de modo que el pasto y el huerto también lo son. La producción de la granja se destina al consumo de los empleados y al restaurante.

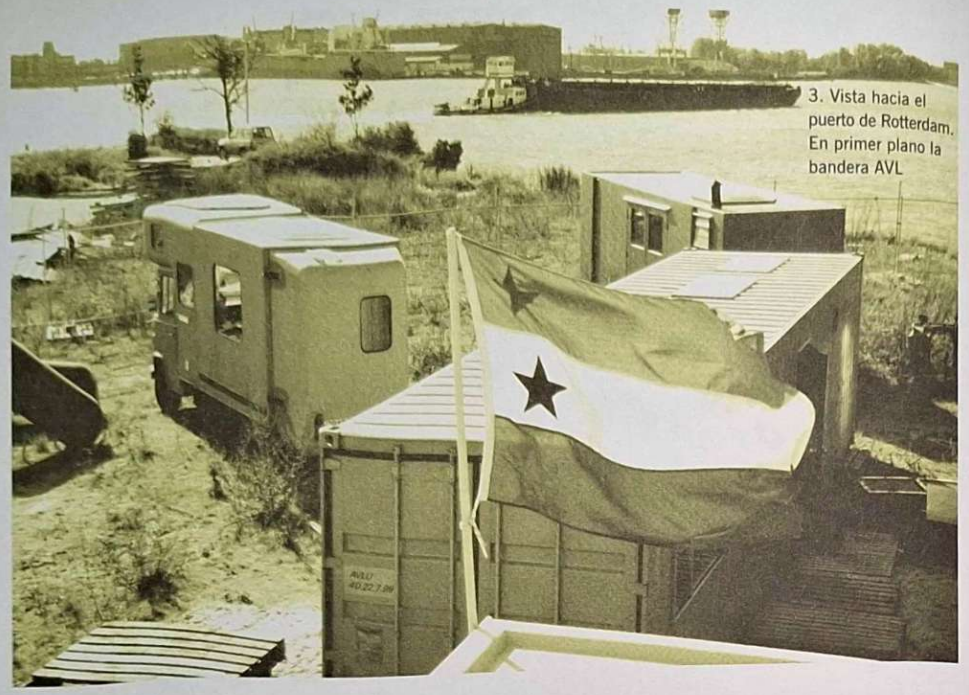


ARMAS

Las armas, una de las caras controvertidas del campamento, se fabrican en una factoría especializada. Morteros y ametralladoras realizados en plástico, en fibra o en acero, ironizan con su aspecto de juguetes y testimonian una cruda realidad. Un mercedes modificado para transportar un cañón simboliza una hibridación entre los estados civil y militar. Esta obsesión por las armas como parte integrante de nuestra sociedad queda abierta, igual que el resto de su prducción, a múltiples interpretaciones.







3. Vista hacia el puerto de Rotterdam. En primer plano la bandera AVL

¿Dónde vamos y qué nos llevamos?

Ana Huedo

Influenciados por la revolución técnica de nuestros hogares y por una especie de rebeldía nostálgica, un sector de la práctica artística contemporánea interesada en la cultura del hábitat ha centrado su atención en desarrollar una serie de dispositivos técnicos que le mantengan independiente del sistema productivo actual a la vez que sus necesidades más básicas quedan cubiertas. Las propuestas de estos artistas van dirigidas a reducir los equipamientos de nuestra vida cotidiana a sistemas locales fácilmente transportables. En la década de los noventa el artista holandés Joep van Lieshout comenzó desarrollando una serie de piezas de mobiliario y sanitarios estandarizados llamados *múltiples*, construidos en resina de poliéster y fibra de vidrio, y fabricados como artículos de producción en serie, siguiendo el modelo económico y el boom de las casas prefabricadas de la cultura americana. Estos módulos[>>6] han evolucionado posteriormente hacia estructuras más complejas en forma de caravanas autosuficientes o unidades de servicios (cocinas y baños) dependientes de la estructura general de una vivienda de la que pasan a formar parte. Desde 1995 este artista presenta sus proyectos bajo el nombre de Atelier van Lieshout, considerando el trabajo en equipo y asistiendo al nacimiento de su marca comercial: AVL.

AVL promueve el diseño de unidades de confort: caravanas, estufas para calentar y cocinar, mecanismos para recoger el agua de lluvia, filtrarla y hacerla potable, sistemas de reciclaje de deshechos, cuartos de baño...etc. Una serie de unidades técnicas locales que cuestionan el sistema de necesidades cada vez más complejo de nuestras sociedades actuales. Estas piezas pueden funcionar de manera independiente o acoplarse a sistemas más complejos. En estos sistemas la unidad principal y autónoma es la *master unit*, a la que van adosadas una o varias unidades dependientes o *slave units*. Éstas últimas incorporan el equipamiento necesario que facilita y complementa el funcionamiento del conjunto. El dispositivo dependiente funciona unas veces como anexo técnico y otras como mobiliario acogedor. Además, las unidades pueden ser combinadas de diferentes maneras en los proyectos de AVL, buscando múltiples posibilidades a la hora de acoplarse. Pero *slave units* son también las unidades prefabricadas que Joep van Lieshout monta por encargo en el interior de algunas casas privadas. Estas unidades son dependientes del espacio total de la vivienda. Una manera de hacer convivir equipamiento y casa, arte y hábitat, equipamiento y arte.

El trabajo de Joep van Lieshout se ha centrado principalmente en la creación de interiores, con o sin ruedas, independientes o integrados dentro de estructuras más complejas que los acogen y a las que complementan. Son interiores para dormir, estudiar, relajarte, meditar; son comedores, cocinas, baños o dormitorios. Las claves de su modo de creación artística, así como de su manera de entender y organizar su vida cotidiana, son descifradas en un manual editado por el Museum Boijmans Van Beuningen de Rotterdam en 1997. En este libro se utiliza un lenguaje técnico que parece ir dirigido a profesionales. En él se explica cómo se han utilizado una serie de técnicas industriales y métodos manuales de producción en masa para la elaboración de su arte. Este manual supone un último intento por democratizar la práctica artística y nos facilita las instrucciones para fabricar en casa estas particulares piezas, asimilando la creación artística a una tarea de bricolaje, algo al alcance de cualquiera.

Pero el hombre es más que un sistema de necesidades físicas; por ello Joep van Lieshout ha proyectado una serie de interiores planteados como acumuladores de las energías del habitante. Cámaras que anulan cualquier sensación que venga desde fuera, favoreciendo aquellas energías que sin embargo fluyen desde

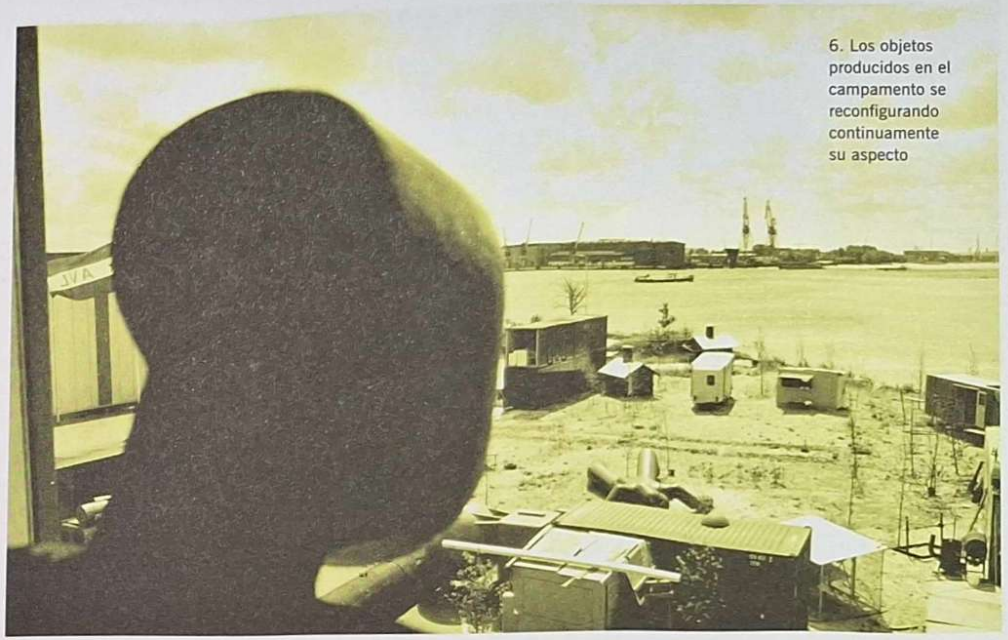
4. La comida se prepara con alimentos de producción propia

dentro. Sensory Deprivation Chamber es un proyecto relacionado con las teorías psicoanalíticas del psiquiatra Wilhem Reich en los años cuarenta en relación a un invento de esos años: el Orgone Acumulator Energy. Joep van Lieshout ha llevado a cabo la construcción de una serie de espacios reducidos y herméticamente sellados como espacios que facilitan una retirada temporal. Este hermetismo, unido a la acumulación de las energías del ocupante (la mayor parte de éstas sexuales), acaban generando sus propios mecanismos de implosión, en cierta manera similares al modelo de envasado al vacío que el escritor Raymond Roussel incorporaba en su caravana allá por el siglo XIX, y que la convertían en una especie de bomba portátil. Estos acumuladores son espacios de retirada, donde las energías que se pueden llegar a acumular son de tal magnitud que Joep van Lieshout, como anteriormente hiciera Raymond Roussel en los registros de sus patentes, advierte del peligro de una utilización inadecuada de estos artefactos:

"El acumulador debería guardarse en un lugar fresco y seco como un garaje, un balcón o al aire libre. Los mecanismos locales pueden ser guardados dentro de bolsas de plástico lejos de áreas habitadas. Advertencia: nunca usar el acumulador cerca de la televisión, luces fluorescentes, microondas, máquinas de rayos X o plantas nucleares. No usarlos durante períodos de escape nuclear o durante tormentas. No aplicar fuentes eléctricas a las partes metálicas."[o]

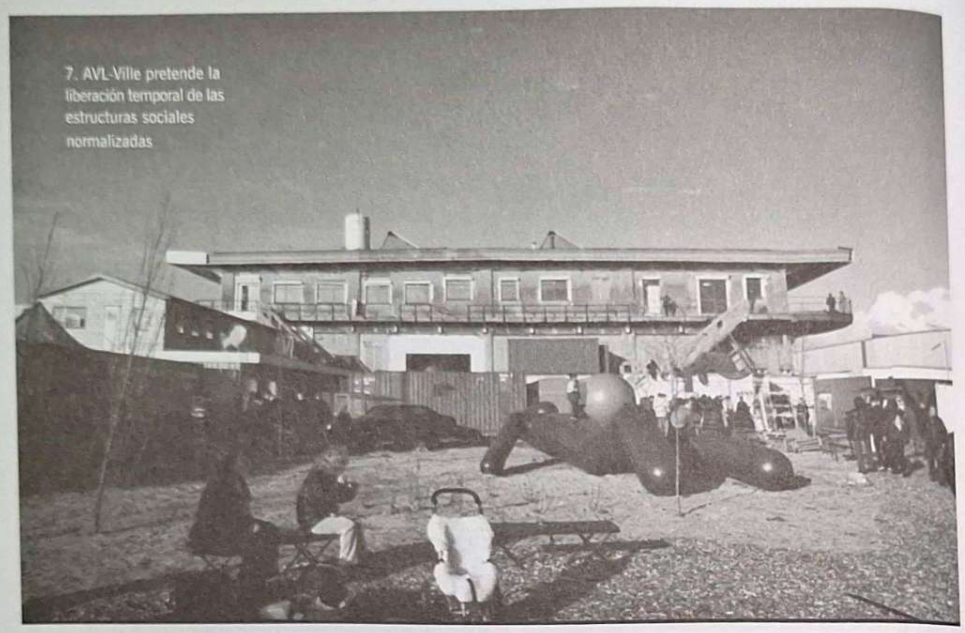
En los primeros proyectos de AVL, lo irracional se esconde bajo el disfraz del diseño moderno y la producción industrial. A partir de 1994 el cuerpo humano es evocado directamente y la vida doméstica es cubierta en todos sus aspectos psicológicos, biológicos y orgánicos. Sus primeras celdas, Bird skull o Ball, son desarrolladas en 1996 como espacios mínimos en los que tan sólo cabe una persona. Son estancias

5. El armamento fabricado en AVL-Ville adquiere una gran importancia simbólica



6. Los objetos producidos en el campamento se reconfigurando continuamente su aspecto

que no permiten otra actividad más que la de estar ahí. Tras éstas experiencias, Joep van Lieshout comienza a producir otro de tipo de habitáculos, también de tamaño reducido, pero destinados a generar diferentes tipos de actividades de concentración. Es el caso, por ejemplo, de Orgone/Study/book/skull, Study/book skull o Sleep/Study book, nuevas cámaras en las que se han incorporado elementos que favorecen la meditación y una huida interior: escritorios para estudiar o ventanas para que el ocupante pueda evadirse mirando la naturaleza. Las ventanas y sus vistas son importantes en cualquier casa de vacaciones como mecanismos de evasión y reencuentro con la naturaleza[oo]. Entre estos habitáculos podemos considerar también proyectos como el Escape Vehicle, construido en 1996 por la artista americana Andrea Zittel. Con este tipo de vehículos tanto Andrea Zittel como Joep van Lieshout sobrepasan la búsqueda de un diseño meramente práctico o eficiente. Esta estructura de uso personal responde a una nueva tipología de mueble destinado a disfrutar del tiempo libre y que permite que nos escapemos a un mundo interior en vez de distraernos ante la cantidad de artificios comerciales y culturales que existen fuera: "cuando quieras escapar, sólo tienes que entrar y cerrar la trampilla"[ooo]. En ambos casos, estos habitáculos reflexionan sobre la posibilidad de liberarnos, quizá de forma temporal, de la cultura dominante. Tanto el trabajo de Joep van Lieshout como el de Andrea Zittel se apoyan en la fascinación por las casas prefabricadas y las caravanas propia de la cultura americana de la movilidad y el *Rock & Roll*, una cultura móvil que surgía (aunque hoy en día ya comercializada) al margen del sistema de valores convencionales. Con la primera de sus caravanas, Modular Mobile Home, más conocida como la Camper, Joep van Lieshout viajó por los Estados Unidos, disfrutando de esta cultura móvil que se respira en numeros *parkings* y *campings* de caravanas.



7. AVL-Ville pretende la liberación temporal de las estructuras sociales normalizadas

Joep van Lieshout tiene actualmente su campamento base en el puerto de Rotterdam[>8], un lugar en el que combina trabajo y placer. En este emplazamiento ha construido lo que se conoce como Villa AVL, una serie de construcciones que reproducen los mecanismos de un pueblo real que recuerda la forma en que se organiza la vida cotidiana en los *campings* o chalets de vacaciones. Una vez en ellos, el individuo siente el deseo de liberarse temporalmente de todo aquello que normalmente hace cuando está en casa. El turismo o una segunda vivienda para los fines de semana son dos formas temporales que nos ayudan a imaginar que escapamos de estructuras rígidas como la casa o la cultura.

La villa AVL es un lugar que *a priori* se imagina una mezcla extraña entre un campamento de gitanos y una comuna *hippy* 'moderna'. El tranvía número uno te deja en la parada de Marconiplein, desde allí se sigue a pie a través de una calle interminable (Keilstraat) llena de camiones y estaciones de carga y descarga de fruta. El final de Keilstraat es el océano, aquí terminaba la calle; un buzón de correos con el número 43E señala este punto como el alojamiento del grupo.

Una parte de estos terrenos cedidos por el ayuntamiento de Rotterdam está destinada al cultivo y a la granja que les abastece en su intento por conseguir mayor autonomía. El horario de trabajo es estricto, de 8:30 de la mañana a 5:00 de la tarde, con un pequeño descanso para comer[<<4] a las doce del mediodía. A la villa viene gente de procedencia muy distinta a trabajar y convivir[<7] con los miembros más estables del atelier, pero debido a la humedad y al frio holandeses, es especialmente en primavera y verano cuando el campamento está más habitado. Cada persona que se incorpora al grupo queda al cuidado de alguien con experiencia, para que en ningún momento haya nadie sin nada que hacer. Por otra parte, es importante que siempre haya alguien durmiendo en la villa para cuidar de las instalaciones, pues no es una zona muy segura, y al caer la noche se convierte en un foco de prostitución importante de la ciudad. "El proyecto va sobre la idea de sobrevivir por uno mismo sin necesidad de nada más salvo las cosas que seamos capaces de construir" afirma Yolanda Witlox, integrante del Atelier, y continua "...todo lo que hacemos puede trasladarse donde quiera que tú estés por medio de camiones pues está construído sobre *containers*. El ideal de Joep es poder mover incluso espacios muy grandes, simplemente construyéndolos en partes para poder transportarlos posteriormente." [oooo]. El 28 de abril del 2001 la villa AVL abría sus puertas la público, desde entonces han pasado por allí cientos de espectadores, pero también mucha gente (estudiantes de arte, carpinteros, viajeros aventureros...) que han querido trabajar, convivir y colaborar con AVL en su idea de construir un proyecto que, aunque autosuficiente, ha necesitado de la ayuda de todos ellos para salir adelante.

[>8]Joep van Lieshout en *Atelier van Lieshout, A Manual, Kölnicher Kunstverein*, Cologne and Museum Boijmans van Beuninger, Cantz Verlag, Ostfildern, Rotterdam, 1997

[<<4]En este sentido, Diller & Scofidio construyen *Slow House* en la isla de Hamptons (New York). Esta casa de vacaciones en la playa fue construida para producir una vista reflexiva. La totalidad de la casa está estructurada en relación a una pantalla de televisión al fondo de un pasillo que hace las veces de garaje. El habitante entra a la residencia montado en su coche y, a través del pasaje, llega hasta la ventana. La casa está pensada para generar mecanismos de escape y evasión con la incorporación de vistas televisivas por la ventana.

[<7]Andrea Zittel en Joachim Goetz, *"Andrea Zittel. Life and Home transformed into Art"*, en http:/www.a-matter.com, (25-05-2000). Otros proyectos como *Travel and Leisure* (1998) o *What I did on my summer vacation* (1996) de Andrea Zittel son también algunos ejemplos relacionados con este tipo de 'huidas' o descansos temporales.

[oooo]Conversación con Yolanda Witlox, Villa AVL, Rotterdam: marzo, 2001

8. Atardecer en AVL-Ville

del funambulismo obligatorio o: suprimamos las plantas de las casas

Volt

15 de enero de 1918

¡Suprimamos las plantas de las casas! Las plantas de las viviendas actuales son como estrofas o estancias de un poema del siglo XVI. Ya no tienen cabida en la futura arquitectura en libertad. Cada habitación de la casa del porvenir estará a una altura diferente sobre el nivel del mar.

Esta Intuición me fulminó el cerebro esta mañana mientras tropezaba en el umbral de mi dormitorio con el riesgo de partirme el temporal derecho contra la esquina de la pared.

Y el Razonamiento, que persigue a distancia la divina Intuición como un bull-dog asmático que corre detrás de su amo montado en una tamborileante motocicleta, confirmó, superado cierto recelo inicial, la intuición de mi cerebro.

La abolición de las plantas de las casas, de hecho, no es sugerida sólo por el culto de la Asimetría -primer canon de la arquitectura futurista- sino por razones, ponderadas y absolutamente válidas, de higiene y de moral.

La comodidad de los modernos medios de locomoción trae consigo, además de innumerables ventajas, la desventaja de que los hombres reducen de manera importante el ejercicio muscular. La marcha y la gimnasia doméstica se han inventado para obviar este inconveniente de la vida moderna. Pero el caminar por caminar, como los globe-trotter de gorra verde, es una diversión bastante idiota; y en cuanto a la gimnasia sueca, se trata de un ejercicio metódico, monótono y aburrido, demasiado amoldado a la mentalidad alemana. Además, ambos ejercicios dependen totalmente del albedrío de los hombres de buena voluntad.

En cambio, es necesario obligar a los ciudadanos a hacer en sus casas ese ejercicio que se ahorran mientras son transportados de una punta a otra de la ciudad.

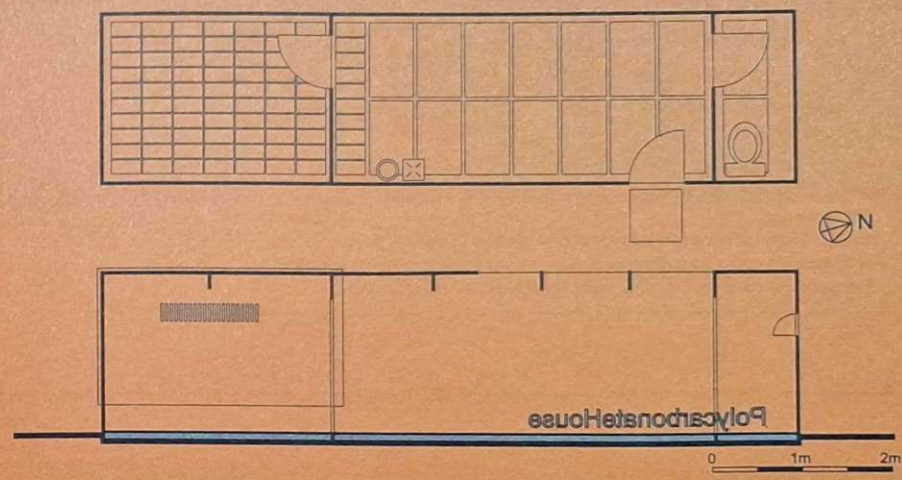
Este resultado se obtendrá automáticamente cuando las habitaciones de una misma casa ya no estén construidas a la misma altura y sus habitantes estén obligados a hacer cada día una especie de alpinismo doméstico. Providenciales e higiénicos desniveles podrán encontrarse incluso dentro de una misma habitación. La cama estará normalmente colgada a 2 metros del suelo, así como la mesa del despacho. El cuarto de baño será más bajo que el dormitorio. Para darse un baño será necesario tirarse al agua desde una altura de al menos un metro. En los dormitorios conyugales las dos camas tendrán un dispositivo que les permitan realizar súbitas evoluciones desde el suelo hasta el techo. De esta manera la esposa podrá obligar al marido a realizar una persecución muy complicada y llena de movimiento antes de concederle el premio del deseado abrazo. El comedor no estará nunca situado a menos de 10 metros por encima de las cubiertas. El único medio para acceder a las habitaciones inferiores será un sistema de cuerdas y pértigas de gimnasia que los habitantes estarán obligados a utilizar si no quieren morirse de hambre. Al salir del comedor unos chorros teñirán de verde y de violeta las caras y la ropa de los comensales. Unos muelles gigantescos lanzarán a las damas a 50 metros de altura depositándolas incólumes entre los brazos de sus respectivos caballeros. Se entiende que en la casa futura las escaleras ya no tendrán cabida. Los toboganes y las montañas rusas cumplirán mucho mejor su función. El funambulismo cotidiano y obligatorio infundirá salud y alegría a los hombres del futuro. ¡Los miembros gotosos y paralizados y los corazones en pena desaparecerán como murciélagos bajo la luz de un proyector, espantados por los cien ecos de la gran carcajada futurista!

"L´Italia Futurista", III, n.º 37, 1918

Cómo construir una casa de policarbonato de 16 m^2 con cocina, sala de estar, patio, dormitorio y aseo.

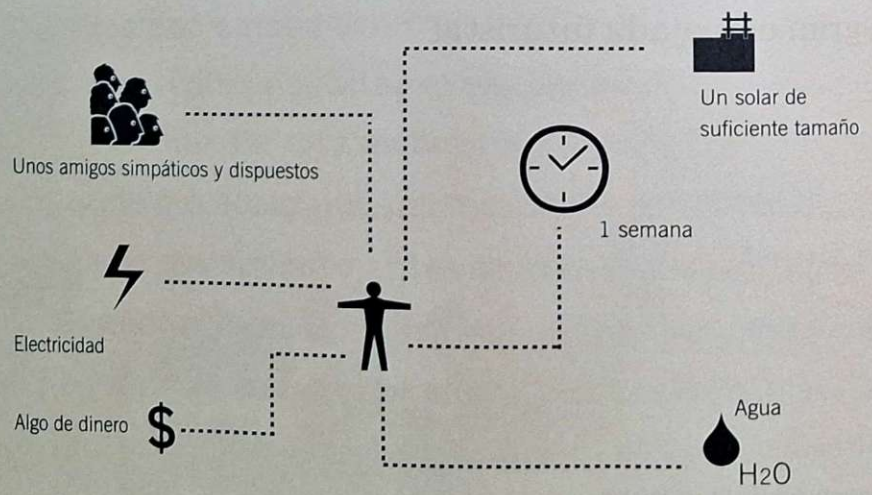
casa de policarbonato

Brigatta Tognazzi

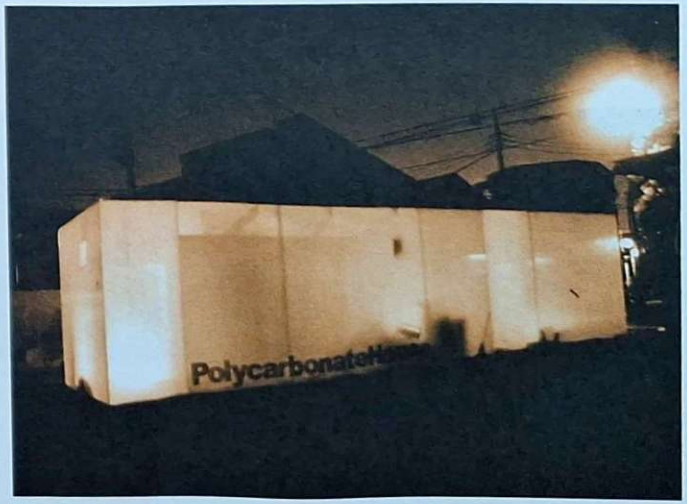


PASO 1. ENCUENTRA EL MOMENTO PROPICIO

Necesitarás :



Según nuestra experiencia, seis personas pueden construir en una semana una confortable casa de policarbonato en Japón por 3900 euros. Pueden encontrar amables vecinos que les proporcionen agua y electricidad, o que les presten unas cuantas placas de granito para el suelo. El coste en el resto del mundo probablemente será mucho menor.

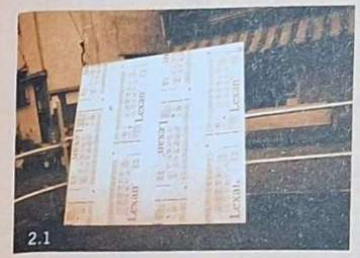


PASO 2. REÚNE EL MATERIAL

Para montar la estructura básica de la casa, necesitarás como mínimo:

2.1. 15 planchas de policarbonato Lexan celular opaco (tamaño 200x200 cm, espesor: 1 cm) para las paredes y el techo.
2.2. Piedra para el solado.
2.3. Bloques de hormigón, también para el solado.
2.4. Pequeñas vigas de madera para la cimentación.
2.5. Diversas herramientas.

Recuerda:
No necesitas ningún sistema estructural para sostener los paneles de policarbonato. Los puedes emplear de manera que se comporten como autoportantes. Esto te ayudará a ahorrar mucho dinero. Ver paso 3 para averiguar cómo.


2.1

2.2

2.3

PASO 3. CONSTRUYE LA CASA

3.1

3.2

3.3

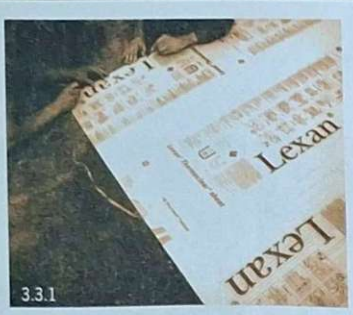
3.1 En primer lugar, coloca una capa de piedra y bloques de hormigón en el suelo.

3.2 Construye un marco de madera sobre el suelo; aquí es dónde irá sujeta la parte baja del muro.

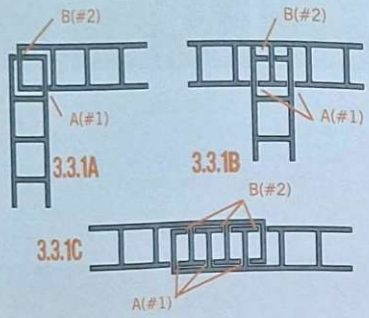
3.3 Prepara todas las planchas de policarbonato para su ensamblaje.

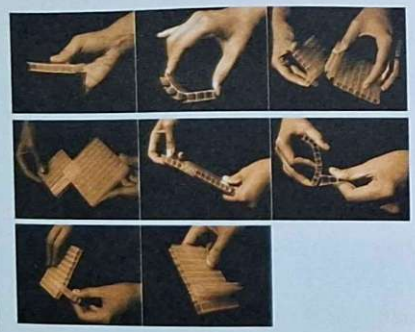
Con esto se pretende transformar la sección de los ejes de los paneles para obtener una junta machiembrada. Esto te permitirá unir dos paneles por el borde, tanto vertical como horizontalmente, con una junta en L, I o T. Las juntas ensambladas de esta manera proporcionan una cierta rigidez.

PASO 3 . I



3.3.1





3.3.2

3.3.1 Haz una serie de cortes rectos con una cuchilla a lo largo de los bordes longitudinales de los paneles, siguiendo la dirección de las células internas.

3.3.1.A *junta tipo "L"*
Practica un corte a lo largo del extremo del panel #1 (cara A) y otro a lo largo del borde (punto B) del panel #2.

3.3.1.B *junta tipo "B"*
Realiza dos cortes paralelos en la cara A del panel #1 y un solo corte a lo lago del borde (punto B) del panel transversal #2.

3.3.1.C *junta tipo "I"*
Realiza tres cortes paralelos a lo largo del extremo del panel #1 (cara A) y otros tres en el panel #2 (cara B).

3.3.2 Prepara los muros internos y externos y el techo uniendo los paneles. (los paneles internos proveerán la rigidez transversal necesaria para la construcción).

3.3.3 Recorta puertas y ventanas donde sea necesario (pero no abras demasiadas para no debilitar la estructura).

PASO 3 . II

3.4 Comienza a erigir la construcción: empieza por unir los muros de policarbonato deslizándolos a través de las juntas.

3.5 Fíjalos al marco de madera del suelo.

3.6 Pega el techo a las paredes con inyecciones de silicona.

3.4

3.5

3.6

¡La estructura de la casa ya está lista!

PASO 4 . PERFECCIONA LA CASA

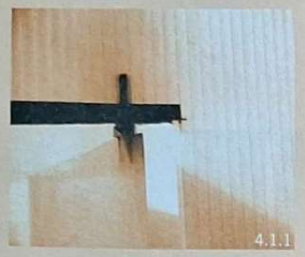
Una vez construida la base de la casa:

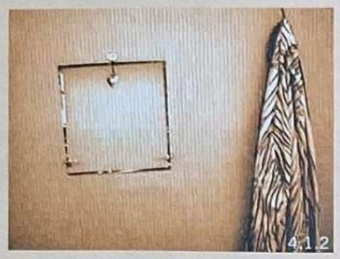
4.1 Diseña los detalles.

En el ejemplo se emplearon únicamente un par de pernos como pivotes para hacer girar puertas [>4.1.1] y ventanas[>4.1.2].En el dormitorio[>4.1.3] se coloca sólo un futón sobre una alfombra de grueso plástico transparente, bajo una mosquitera. En el baño, un aseo y una ducha[>4.2.2] y un pequeño camping-gas en la esquina cubierta de la sala de estar[>4.2.3] El agua y la electricidad[>4.3.1] proviene de la casa de los vecinos a través de dos conductos de colores. Una pequeña orquídea[>4.4.1] junto a la pared de la cocina, y algunas flores[>4.4.2] en la gravilla aquí y allá.

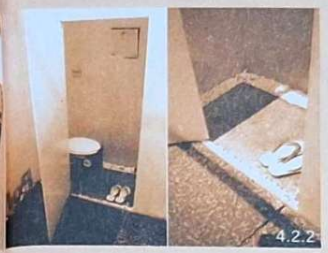
PASO 4 . 1

Aquí la tienes, la casa está casi completa...

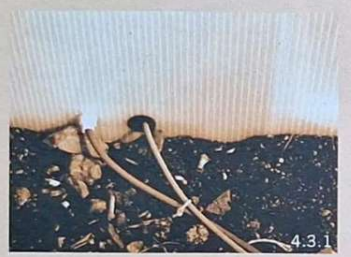

4.1.1


4.1.2

4.2.1


4.2.2

4.2.3


4.3.1

4.4.2

PROTÉGELA DEL SOL Y LA LLUVIA PASO 5 .

Dependiendo del lugar elegido para construir la casa, deberás tomar algunas precauciones:

5.1 Si crees que la temperatura interior puede llegar a elevarse demasiado bajo el sol, coloca algún tipo de protección solar alrededor del envoltorio de policarbonato:

5.2 Si crees que la ventilación interior puede no ser suficiente, confecciona unas rejillas en los paneles para la entrada y salida de aire: practica una serie de aberturas verticales paralelas siguiendo la estructura interna de los propios paneles. A través una rejilla situada en la parte baja cerca del nivel de suelo,entrará aire fresco; A través de una rejilla alta cerca del techo, se expulsará el aire caliente.

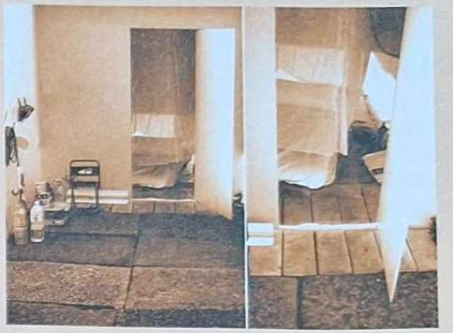
5.3 Si crees que la cubierta horizontal del dormitorio no soportará la carga de la lluvia, haz un agujero en mitad del techo y drena el agua de la lluvia mediante una pequeña cañería que conduzca el agua hacia el exterior.

5.4 Si crees que el viento y la lluvia podrían echar abajo la casa, corta unas cuantas piezas de las planchas que hayan sobrado, y colócalas transversalmente a modo de contrafuertes.

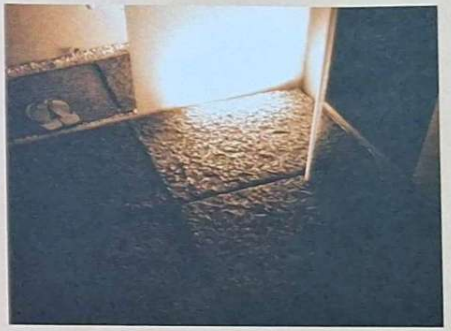
Una rejilla compuesta por 20 cortes verticales paralelos de unos 30 cm de alto, es una solución razonable para dejar pasar el aire sin debilitar la estructura de la plancha de policarbonato.

Ahora tu casa es segura...

INVITA A TUS AMIGOS PASO 6 .



6.1 Llévate tus muebles favoritos, libros, radio, ordenador, equipo de música, todo lo que quieras.



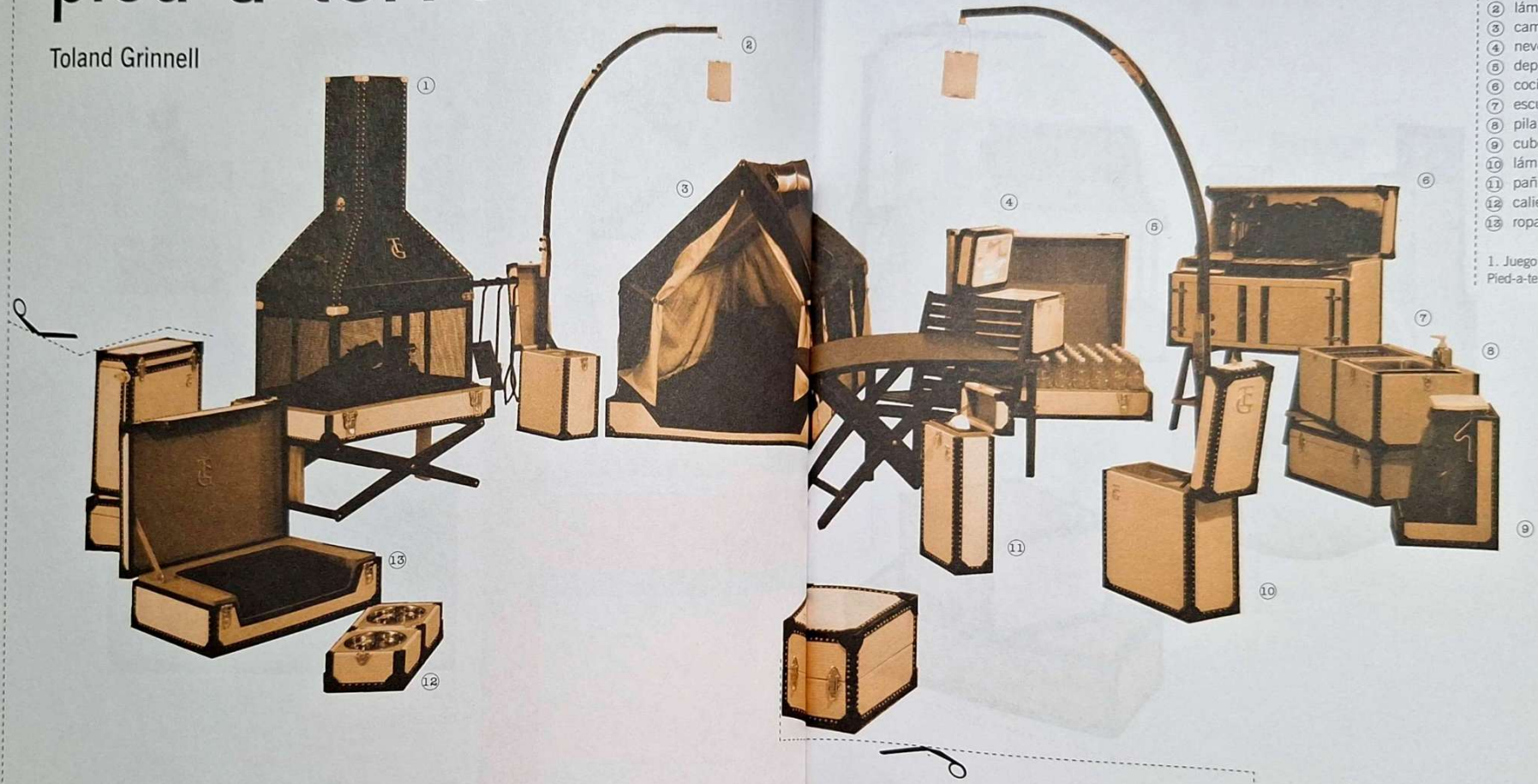
6.2 Invita a tus amigos para que conozcan tu nueva casa

Anna Barbara
Rachaporn Choochuey
Stefano Mirti
Akihiro Otsuka
Luca Poncellini
Andrea Volpe

¡ y disfrútala !

pied-a-terre

Toland Grinnell



1. Juego de maletas de Pied-a-terre.

① chimenea
② lámpara
③ cama
④ nevera
⑤ depósito de agua
⑥ cocina
⑦ escurre platos
⑧ pila de fregar
⑨ cubo para la basura
⑩ lámpara
⑪ pañuelos
⑫ calienta platos
⑬ ropa de cama

Pied-a-Terre, 2003[>1,>>2]

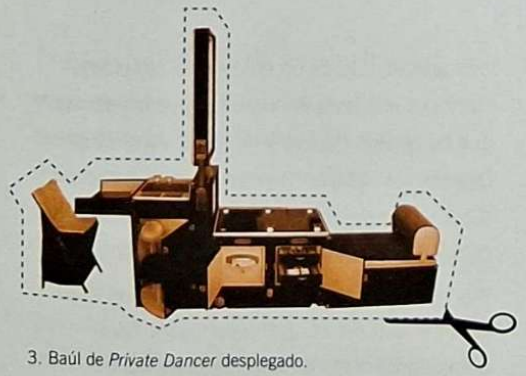
Maletas de diverso tamaño (que varía desde una caja de zapatos hasta una nevera) hechas a mano, de cuero y rota, herrajes bañados en oro hechos por encargo, tela, ante prensado, diversos accesorios hechos a mano.

Esta instalación consta de 34 maletas que en su conjunto contienen un apartamento completo para dos personas. Cada maleta tiene su función específica. Una maleta contiene un retrete, otra, el porta rollos de papel higiénico. Hay tres maletas para el perro de la familia: cuenco, cama y despensa. Un gran baúl contiene agua 'Evian', que por una parte es necesaria para vivir, y por otra hace de ducha neumática, lavaplatos, etc. Incluso hay una maleta que guarda todo tipo de bolsas de plástico (bolsas de basura, para guardar comida, bolsas transparentes para diversos propósitos, etc.) Todo se resuelve a base de almacenamiento y especialización.

'Pied-a-Terre' se ha vendido en forma de 'habitaciones' para distintos coleccionistas, en su mayor parte norteamericanos: Dormitorio, Baño, Cocina, Oficina, Tocador, Perro... Enfatiza la cualidad de 'kit' de partes que pueden ir completándose, siguiendo el ideal contemporáneo de hogar y de decoración interior. Todo es perfecto, y todo es igual, aunque sea diferente. Por otra parte, la idea de 'compras de lujo' es un comentario recurrente referido a esta obra en todas las galerías por las que ha pasado (Nueva York, Italia, Alemania, Dinamarca). También tiene un carácter inquietante. ¿Cuál es el significado de esta casa decadente y móvil, destinada al individuo del siglo XXI que quiere llevar consigo todo (absolutamente todo) para escapar de un lugar a otro, para estar permanentemente en movimiento? (T.G.)

① toallero
② papel de limpieza
③ lavabo
④ ducha
⑤ equipo de sonido
⑥ portaretratos
⑦ menaje
⑧ escritorio
⑨ botellero
⑩ porta rollos
⑪ wc

2. Juego de maletas de *Pied-a-terre*.



3. Baúl de *Private Dancer* desplegado.

Private Dancer, 2003[23]

Baúl hecho a mano en cuero, herrajes niquelados hechos por encargo, espejo, pista de baile en plexi-glass iluminado, diversos accesorios bañados en oro.

Este baúl está dotado de ruedas en su parte inferior. Está diseñado para que, una vez cerrado, pueda entrar en cualquier ascensor de hotel o cualquier edificio de apartamentos.

Este baúl móvil está concebido para dar forma a tres muebles que uno nunca podría encontrar en ninguna habitación de hotel, por muy alto que sea su precio: una cama para mirar y hacer el amor, un escenario y un camerino.

El baúl también incluye su propio equipo de sonido, bar, accesorios amatorios, vestuario y material de juego. A través de esculturas como esta, pretendo formalizar la naturaleza del deseo contemporáneo, con la esperanza de que mediante la cuidadosa fabricación de los objetos que la gente quiere (o que no sabe que quiere) podría provocarse un debate en torno a las implicaciones emocionales, físicas e incluso morales de lo que significa 'querer' en el siglo XXI. (T.G.)

de la mediación técnica: filosofía, sociología, genealogía

Bruno Latour

No se conocen objetos que existan simplemente como objetos, acabados, sin formar parte de una vida colectiva. Los objetos reales forman siempre parte de instituciones, se agitan en su estatus mixto de mediadores, movilizan personas y tierras remotas, dispuestos a convertirse en gente o cosas.

La definición tradicional de técnica como imposición de una forma conscientemente planeada sobre la materia informe, debería ser reemplazada por una concepción de la técnica como socialización de no-humanos. Por otra parte, la mayor parte de las características de lo que entendemos por orden social -escala, durabilidad, poder, jerarquía, distribución de roles- son incluso imposibles de definir sin reclutar a no-humanos socializados. Toda actividad implica el principio de simetría entre humanos y no-humanos o, por lo menos, ofrece una mitología alternativa que cuestiona la posición privilegiada de los humanos. La misma incertidumbre se apodera de las técnicas que, siendo acciones humanas, acaban siendo acciones de no-humanos. La responsabilidad de la acción debe ser compartida.

En este escrito se pretende desenredar, por tanto, los diferentes estratos de significado del tópico sociotécnico, desprendiendo uno a uno los diferentes estratos de significado e intentar una genealogía de sus asociaciones. Para este relato he aislado once tipos diferentes de estratos. Pretendo con él mostrar que la tiranía de la dicotomía entre humanos y no-humanos no es inevitable.

11 Ecología política

Actualmente, abogados, activistas, ecologistas, hombres de negocios y filósofos políticos están hablando seriamente, en el contexto de nuestra crisis ecológica, de garantizar a los no-humanos algún tipo de derechos incluso de llevar a cabo acciones legales. No hace tantos años que contemplar el cielo significaba pensar en la materia, o en la naturaleza. Hoy en día, levantamos la vista y contemplamos todo un embrollo sociopolítico, con la reducción de la capa de ozono, las controversias científicas que ha comportado, la disputa política entre Norte y Sur y los inmensos cambios estratégicos parece en estos momentos no tan sólo plausible, sino necesaria, cuando poco tiempo atrás semejante noción habría parecido absurda o indecente.

Como con todos los pasajes, en todos los intercambios se mezclan elementos de ambos lados (en este caso lo político con lo científico y tecnológico) y la mezcla no es una nueva disposición azarosa. Las tecnologías nos han enseñado cómo gestionar a ingentes concurrencias de no-humanos; nuestro flamante híbrido sociotécnico saca a colación lo que hemos aprendido en el sistema político. El nuevo híbrido sigue siendo un no-humano, pero no sólo ha perdido su carácter material y objetivo sino que ha adquirido la cualidad de ciudadano. Tiene, por ejemplo, el derecho de no ser esclavizado. Este primer estrato de significado – el último en llegar en una secuencia cronológica – es el de la ecología política o, por usar un término de Michel Serres, 'el contrato natural'.° Literalmente, y no simbólicamente como antes, debemos gestionar el planeta que habitamos y debemos definir una política de las cosas.

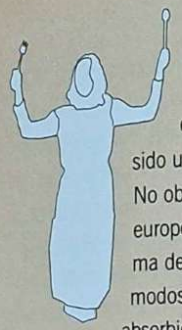
10 Tecnologías

Hablar del pasaje entre tecnología y política no indica, en el presente mito, que creamos en la distinción entre la esfera de lo material y la de lo social.

Si desciendo hasta el estrato décimo, veo que nuestra definición de 'tecnología' se debe, a su vez, al pasaje entre una definición previa de sociedad y una versión particular de lo que puede ser un no-humano. El siguiente ejemplo servirá para ilustrar lo dicho. Tiempo atrás, en el Instituto Pasteur, un científico se presentó de la siguiente manera: "¡Hola, yo soy el coordinador del cromosoma 11 de la levadura!". El híbrido cuya mano estreché era, todo en uno, una persona, un cuerpo corporativo ('el coordinador') y un fenómeno natural (el genoma, la secuencia de ADN, de la levadura). El paradigma dualista no nos ayudará a entender este híbrido. Coloca su aspecto social a un lado y el ADN de la levadura en el otro, y estropearás no sólo los datos sino también la oportunidad de captar cómo un genoma llega a ser conocido por una organización y cómo una organización es naturalizada en una secuencia de ADN grabada en un disco duro.

De nuevo encontramos aquí un pasaje, un pasaje de otro tipo puesto que se da en otra dirección, aunque podría ser igualmente denominado 'sociotécnico'. Para el científico que entrevisté, no se trata de reconocer todo tipo de derechos, incluso la propia ciudadanía, para

° Michel Serres, *Le contrat naturel*, Bourin, Paris 1990; traducción castellana: *El contrato natural*, Pre-Textos, Valencia 1995



la levadura. Para él, la levadura es estrictamente una entidad material. Con todo, el laboratorio industrial en el que trabaja es un lugar donde nuevas formas de organización del trabajo dan lugar a características completamente nuevas en los no-humanos. Sin duda, la levadura ha sido utilizada durante milenios, por ejemplo, en la vieja industria cervecera. No obstante, ahora la levadura trabaja para una red de treinta laboratorios europeos en los que se cartografía, humaniza y socializa su genoma, en forma de código, libro, programa de acción, se hace compatible con nuestros modos de codificar, contar y leer, retiene poco de su cualidad material. Es absorbida en lo colectivo. A través de la tecnología las formas de coordinación aprendidas a través de redes de poder se extienden para desarticular entidades. La socialidad es compartida con los no-humanos de un modo casi promiscuo. Mientras que en este modelo (el décimo significado de sociotécnico) los autómatas no tienen derechos, son mucho más que entidades materiales; son organizaciones complejas.

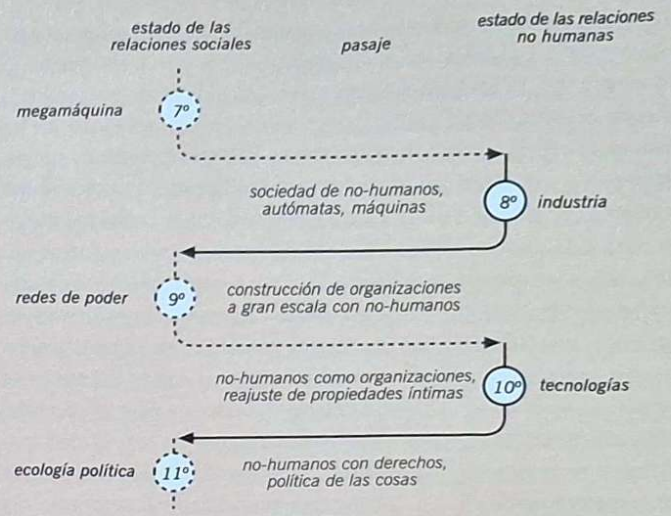
9 Redes de poder

Las organizaciones, sin embargo, no son puramente sociales, puesto que ellas, por sí mismas, son el resumen de los nueve pasajes anteriores entre humanos y no-humanos. La intención de mi pequeña genealogía es también identificar las propiedadas tomadas prestadas del mundo social para socializar no-humanos y, viceversa, las tomadas de los no-humanos con la finalidad de expandir y naturalizar la esfera social. Para cada estrato de significado, suceda lo que suceda, sucede como si estuviéramos en un lado descubriendo propiedades ontológicas que luego son reimportadas al otro, generando así efectos nuevos y completamente inesperados.[21]

La extensión de las redes de poder en la industria eléctrica, en las telecomunicaciones, en el transporte, es imposible de imaginar sin una movilización masiva de entidades materiales. El libro de Thomas Hughes° resulta ejemplar para los estudiosos de la tecnología puesto que muestra cómo una invención técnica (el alumbrado eléctrico), llevó al establecimiento (por Edison) de una corporación de escala sin precedentes, cuyo alcance está directamente ligado a las propiedades físicas de las redes eléctricas. Hughes no habla en ningún caso de una infraestructura que causa cambios en una superestructura; por el contrario, sus redes de poder son completamente híbridas, aunque híbridas de un modo peculiar – prestan sus cualidades no-humanas a los hasta entonces débiles, locales y desparramados cuerpos corporativos. La gestión de grandes masas de electrones, clientes, centrales eléctricas, filiales, contadores, y salas de envío adquiere el carácter formal y universal de las leyes científicas.

Este noveno estrato de significado se parece al undécimo, con el que empezamos, ya que en ambos casos el pasaje es de no-humanos a cuerpos corporativos (lo que se puede hacer con electrones, puede hacerse con electores). Sin embargo, la intimidad entre lo humano y lo no-humano es menos evidente en las redes de poder que en la ecología política. Edison,

° Alfred D. Chandler, *Scale and Scope: The Dynamics of Industrial Capitalism*, Harvard University Press, Cambridge 1990; Thomas P. Hughes, *Networks of Power: Electric Supply System in the US, England and Germany, 1880-1930*, John Hopkins University Press, Baltimore 1983.



1. Cinco significados sucesivos de socioténico.

Bell y Ford movilizaron entidades que se parecían a la materia, que parecían no sociales, mientras que la ecología política implica el destino de no-humanos ya socializados, que están tan estrechamente relacionados con nosotros que deben ser protegidos con la demarcación de sus derechos legales.

8 Industria

Incluso los filósofos y sociólogos de la técnica tienden a pensar que no hay dificultad en definir las entidades materiales puesto que son objetivas y están compuestas, sin ningún problema, de fuerzas, elementos y átomos. Con frecuencia, creemos que tan sólo es difícil definir e interpretar la esfera de lo social, de lo humano, debido a que es complejamente histórica. Pero siempre que hablamos de materia, tenemos en cuenta, como intento demostrar aquí, un paquete de pasajes anteriores entre elementos sociales y naturales, de manera que lo que tomamos como términos primitivos y puros son en realidad tardíos y mezclados. Ya hemos visto que la materia varía enormemente de estrato en estrato – la materia en el estrato que he denominado 'ecología política' difiere de la que hay en los estratos llamados 'tecnología' y 'redes de poder'. Lejos de resultar primitiva, inmutable y ahistórica, la materia presenta una compleja genealogía.

La extraordinaria hazaña de lo que llamaré *industria* consiste en extender a la materia una nueva propiedad que considerábamos exclusivamente social, la capacidad de relacionarse con otros de la misma clase. Los no-humanos tienen esta capacidad cuando forman parte de

un ensamblaje de actantes al que llamamos máquina: un autómata dotado de algún tipo de autonomía y sometido a leyes regulares que pueden ser medidas con instrumentos y procedimientos métricos. A partir de las herramientas asidas por manos de trabajadores humanos, se ha producido un cambio hacia ensamblajes de máquinas en las que las herramientas se relacionan *unas con otras*. Se han creado en las fábricas imponentes agrupaciones de relaciones laborales y materiales que Marx acertó a describir como "esos innumerables círculos del infierno". La paradoja de este estadio de las relaciones entre humanos y no-humanos es que haya sido calificado de 'alienación', deshumanización; como su fuera la primera vez que la pobre y explotada debilidad humana se encontrara frente a una fuerza objetiva todopoderosa. Sin embargo, poner en relación no-humanos en un ensamblaje de máquinas, que son reguladas por leyes y de las que dan cuenta ciertos instrumentos, significa reconocerles una especie de vida social. En efecto, el proyecto modernista consiste en crear ese peculiar híbrido: un no-humano fabricado que no tiene ninguna de las características propias de la sociedad o la política, aunque construye el cuerpo político de manera más efectiva precisamente porque parece completamente ajeno a la humanidad.° Esta famosa materia informe, celebrada tan fervientemente a lo largo de los siglos XVIII y XIX, que está ahí para que la moldee y le dé forma la ingenuidad del hombre – pero no la de la mujer – es tan sólo una de las múltiples maneras de socializar a los no-humanos. Éstos han sido socializados hasta tal punto que han adquirido la capacidad de crear un ensamblaje propio, un autómata capaz de controlar, vigilar, desplazar y accionar a otros autómatas, como si tuviera total autonomía. La 'megamáquina' (ver más abajo) abarca a los no-humanos.

Si pasamos por alto esta extraña naturaleza híbrida de la materia mientras que la industria se sirve de ella y la implementa es debido, únicamente, a que no hemos emprendido una antropología de nuestro mundo moderno. Consideramos a la materia como mecánica , y olvidamos que el mecanismo es una mitad de la definición moderna de 'sociedad' ¿Una sociedad de máquinas? Sí, el octavo significado de la palabra *sociotécnico*, aunque parezca designar una industria aproblemática que domina la materia a través de la maquinaria, es el más extraño embrollo sociotécnico. La materia no es algo dado, sino una creación histórica reciente.

7 La megamáquina

Pero, ¿de dónde viene la industria? Ni es algo dado ni es el súbito descubrimiento, por parte del capitalismo, de las leyes objetivas de la materia. Debemos imaginar su genealogía a través de los anteriores y más primitivos significados del término sociotécnico. Lewis Mumford ha lanzado la fascinante sugerencia de que la *megamáquina* – la organización de un gran número de humanos mediante cadenas de mando, planificación deliberada y procedimientos de contabilidad – representa un cambio de escala que debió realizarse antes de que pudieran desarrollarse las ruedas y los engranajes.° En algún punto de la historia, las interacciones humanas pasaron a ser mediadas por un gran cuerpo político externalizado y estratificado, que se mantenía al tanto de éstas empleando un surtido de 'técnicas intelectuales' (escritura y contabilidad, básicamente) de entre los muchos subprogramas de acción nidificados. Al reemplazar algunos, aunque no todos, de estos subprogramas con no-humanos, según este punto de vista, entraron en una organización que ya existía y adoptaron un papel que había sido interpretado durante siglos por obedientes sirvientes humanos enrolados en la megamáquina imperial.

En este séptimo episodio, la masa de no-humanos reunida en las ciudades gracias a una ecología interiorizada – definiré esta expresión en breve – ha sido utilizada para la construcción del imperio. Antes de que sea posible delegar la acción a los no-humanos y relacionar unos con otros a los no-humanos en un autómata, debe ser posible, primero, anidar un surtido de subprogramas de acción unos dentro de los otros sin perderles la pista. La gestión, diría Mumford, precede a la expansión de las técnicas materiales. Más de acuerdo con la lógica de mi historia, se podría decir que, siempre que aprendemos algo respecto a la gestión de los humanos, trasladamos ese conocimiento a los no-humanos y les dotamos de propiedades cada vez más organizacionales. Los estratos pares que he explicado hasta ahora siguen este modelo: la industria traslada a los no-humanos la forma de gestionar personas aprendida en la máquina imperial, al igual que las tecnologías trasladan en la máquina imperial, a gran escala aprendida a partir de las redes de poder. En los estratos impares, se desarrolla el proceso opuesto: lo que ha sido aprendido de los no-humanos es reimportado a fin de reconfigurar a la gente.

6 Ecología internalizada

En el contexto del séptimo estrato, la megamáquina parece una forma pura e incluso final, compuesta enteramente de relaciones sociales; pero, cuando llegamos al sexto estrato y examinamos lo que subyace en la megamáquina, encontramos la más extraordinaria ampliación de relaciones sociales a no-humanos: la agricultura y la domesticación de animales.

El término ecología internalizada hace referencia a la intensa socialización, reeducación y reconfiguración de plantas y animales – tan intensa que cambian de forma, función y a menudo, de composición genética. Igual que sucede con los otros episodios pares, la domesticación no puede ser descrita como el acceso súbito a una esfera material objetiva que existe más allá de lo social. Para enrolar animales, plantas y proteínas en el colectivo emergente, se les debe primero dotar de las características sociales necesarias para su integración. Esta traslación de características produce un paisaje para la sociedad de elaboración humana (pueblos y ciudades) que altera completamente lo que hasta el momento se entendía por vida social y material.

° Bruno Latour, *We Have Never Been Modern*, trad. Catherine Porter, Harvard University Press, Cambridge 1983; traducción castellana: *Nunca hemos sido modernos*, Debate, Madrid 1993.

° Lewis Mumford, *The Myth of the Machine: Technics and Human Development*, Harcourt, Brace & World, New York 1966; traducción castellana: *El mito de la máquina*, Emecé, Buenos Aires 1969.

5 Sociedad

¿Qué es una *sociedad*?, ¿el principio de todas las explicaciones sociales, lo dado en la ciencia social? Si mi pragmatogonía es siquiera vagamante sugestiva, *la sociedad* no puede ser parte de nuestro vocabulario final, ya que el término mismo tuvo que ser elaborado, "socialmente construido", como reza la engañosa expresión. Sin embargo, en la interpretación durhkeimiana, una sociedad es verdaderamente final: precede a la acción, domina nuestras vidas – es en lo que nacemos, vivimos y morimos. Está externalizada, reificada, es más que el retorno, a través de la figuración y el mito, de lo que es trascendente a las interacciones individuales.

Y aún así, la propia sociedad es construida sólo a través de las interacciones cotidianas. Por muy avanzada, diferenciada y disciplinada que se vuelva la sociedad, aún remendamos el tejido social mediante nuestros propios métodos y conocimientos. Quizás la solución, de acuerdo al principio reproductivo de mi genealogía, es buscar no-humanos. (Principio: buscar no-humanos cuando la emergencia de una característica social es inexplicable; mirar hacia el estado de las relaciones sociales cuando entra en el colectivo un nuevo e inexplicable tipo de objeto). Fue a partir de las técnicas que aprendimos lo que significa subsistir y dilatarse, aceptar un papel y descargar una función de sociedad, nos enseñamos a reificarla, a mantener a la sociedad independiente de interacciones rápidamente cambiantes. Incluso aprendimos cómo delegar en la sociedad la tarea de relegarnos a roles y funciones.

4 Técnicas

Las técnicas, aprendemos de los arqueólogos, son subprogramas articulados para acciones que subsisten (en el tiempo) y se extienden (en el espacio). Las técnicas no implican a la sociedad (ese híbrido de evolución tardía) sino una organización semisocial que reúne a no-humanos de muy diferentes épocas, lugares y materiales. Un arco y una flecha, una jabalina, un martillo, una red, una prenda de vestir, todos están compuestos de partes y trozos que han de ser recombinados en secuencias de tiempo y espacio que no guardan ninguna relación con sus composiciones naturales. Las técnicas son lo que sucede a las herramientas y actantes no-humanos cuando son procesados a través de una organización que los extrae, recombina y socializa.

3 Complicación social

Pero *¿qué* forma de organización puede explicar esas recombinaciones? Cabe recordar que en este estadio no hay sociedad, ningún marco ancestral, ningún dispensador de roles y funciones; meramente interacciones entre prehumanos. Las interacciones complejas son indicadas y seguidas ahora por no-humanos enrolados para este propósito. ¿Por qué? Los no-humanos estabilizan las negociaciones sociales. Los no-humanos son a la vez flexibles y duraderos; pueden ser moldeados rápidamente pero, una vez que toman forma, perduran mucho más que las interacciones que los fabricaron. Las interacciones sociales son extremadamente hábiles y transitorias. Más exactamente, o son negociables pero transitorias o, si están codificadas (por ejemplo, en la estructura genética), son extremadamente duraderas pero difícilmente renegociables. La contradicción entre durabilidad y negociabilidad queda resuelta involucrando a no-humanos. Lo que era imposible de conseguir para los animales sociales complejos, se vuelve posible para los prehumanos – que usan herramientas, no para adquirir alimentos sino fijar, subrayar, materializar y no perder de vista la esfera de lo social. Aunque compuesto sólo de interacciones, la esfera social deviene visible y consigue a través del enrolamiento de no-humanos – herramientas –, cierto grado de durabilidad.

2 Equipo básico de herramientas

Las mismas herramientas, provengan de donde provengan, son nuestros únicos testimonios para cientos de miles de años.

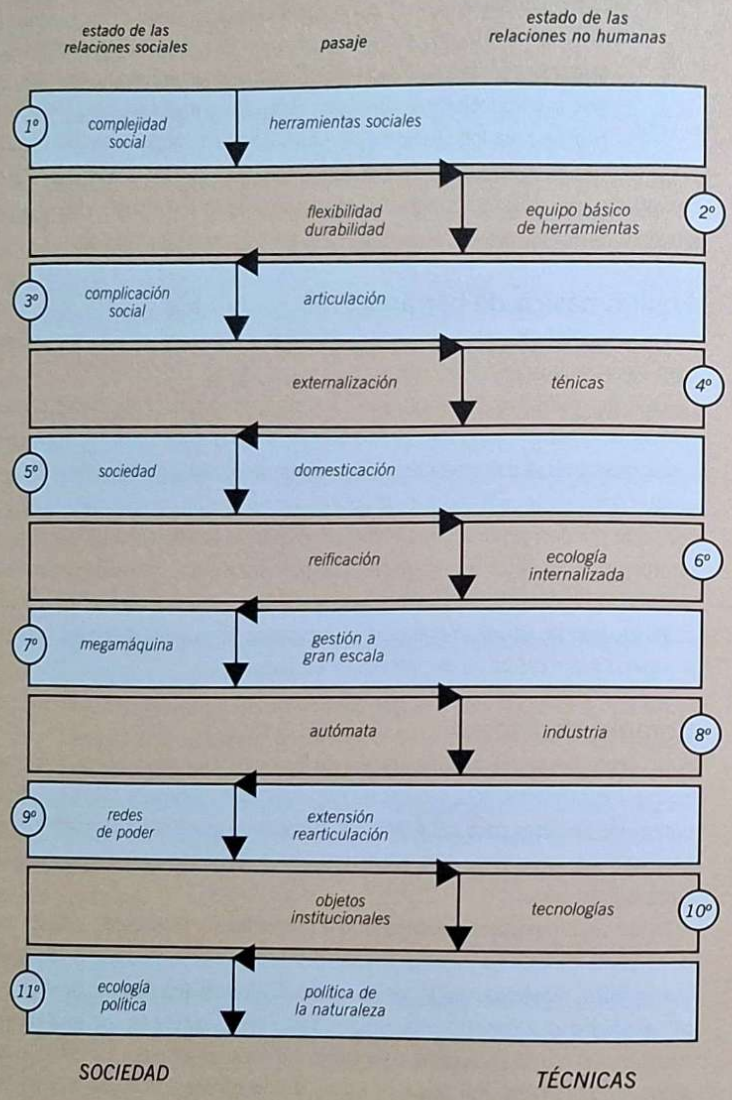
¿Qué es, pues, una herramienta? La extensión de las habilidades sociales a los no-humanos. Los monos poseen nada a modo de técnica, pero pueden idear herramientas sociales mediante estrategias complejas de manipulación y modificación.° Si concedes a los prehumanos de mi particular mitología el mismo tipo de complejidad social, admitirás también que pueden generar herramientas mediante la transferencia de esa competencia a los no-humanos: tratando a una piedra, pongamos por caso, como una compañera social, modificándola, luego actuando sobre una segunda piedra. Las herramientas prehumanas, en contraste con los útiles *ad hoc* de otros primates, representan la extensión de una habilidad ensayada en la esfera de las interacciones sociales.

1 Complejidad social

Finalmente hemos alcanzado el nivel de los primates maquiavélicos. Éstos, aquí, se implican en interacciones para reparar un orden social en constante desmoronamiento. Se manipulan unos a otros para sobrevivir en grupo, cada grupo de especímenes se encuentra en un estado de constante y mutua interferencia. Denominamos a este estado, a este nivel, complejidad social.°°

Es de vital importancia reiterar que la contradicción entre objeto y sujeto no es el motor de la trama de esta genealogía. Incluso si la teoría especulativa que he esbozado fuera totalmente falsa, mostraría, por lo menos, la posibilidad de imaginar una alternativa genealógica al paradigma dualista. No estamos atrapados para siempre en una aburrida alternancia entre objetos o materia y sujetos o símbolos. No estamos limitados a explicaciones del tipo "no sólo...sino también". Mi pequeño mito del origen hace concebible la imposibilidad de un artefacto que no incorpore relaciones sociales y hace concebible la imposibilidad de definir

° Hans Kummer, *Vies de singes: Moeurs et structures sociales des babouins hamadryas*, Odile Jacob, París 1993.
°° Shirley Strum y Bruno Latour, "The meanings of Social: from baboons to Humans", en *Information sur les sciences sociales / Social Science Information* 26 (1987): 783-802.



2. Una alternativa mítica al paradigma dualista.

las estructuras sociales sin dar cuenta del gran papel que representan en ellas los no-humanos. Segundo, y más importante, la genealogía demuestra que es falso afirmar, como tantos hacen, que todo está incluido en todo. Por el contrario, las propiedades de humanos y no-humanos no pueden ser intercambiadas azarosamente. No tan sólo existe un orden en el intercambio de propiedades, sino que para cada uno de los estratos que he desgranado, el significado de la palabra *sociotécnico* queda clarificado al considerar el intercambio: aquello que ha sido aprendido de lo no-humanos e importado de la esfera de lo social y exportado de los no-humanos e importado de la esfera de lo social, aquello que ha sido ensayado en la esfera de lo social y exportado de regreso a los no-humanos. Los no-humanos también tienen una historia. No son objetos materiales o constricciones.

Esto no significa afirmar que el antiguo dualismo, el paradigma anterior, no tenga nada que decir por sí mismo. Debemos alternar, efectivamente, entre estados de relaciones sociales y estados de relaciones no-humanas, pero eso no es lo mismo que alternar entre humanidad y objetividad. El error del paradigma dualista residía en su definición de humanidad. Incluso la forma de los humanos, de nuestro propio cuerpo, está en gran parte compuesta por negociaciones sociotécnicas y artefactos. Concebir de manera polar a humanidad y tecnología es desear un humanidad lejana: somos animales sociotécnicos y cada interacción humana es sociotécnica. Nuca estamos limitados a vínculos sociales. Nunca nos encaramos con objetos. Este diagrama final[12] vuelve a situar a la humanidad allí donde pertenecemos, en el pasaje, en la columna central, en la posibilidad de mediar entre mediadores.

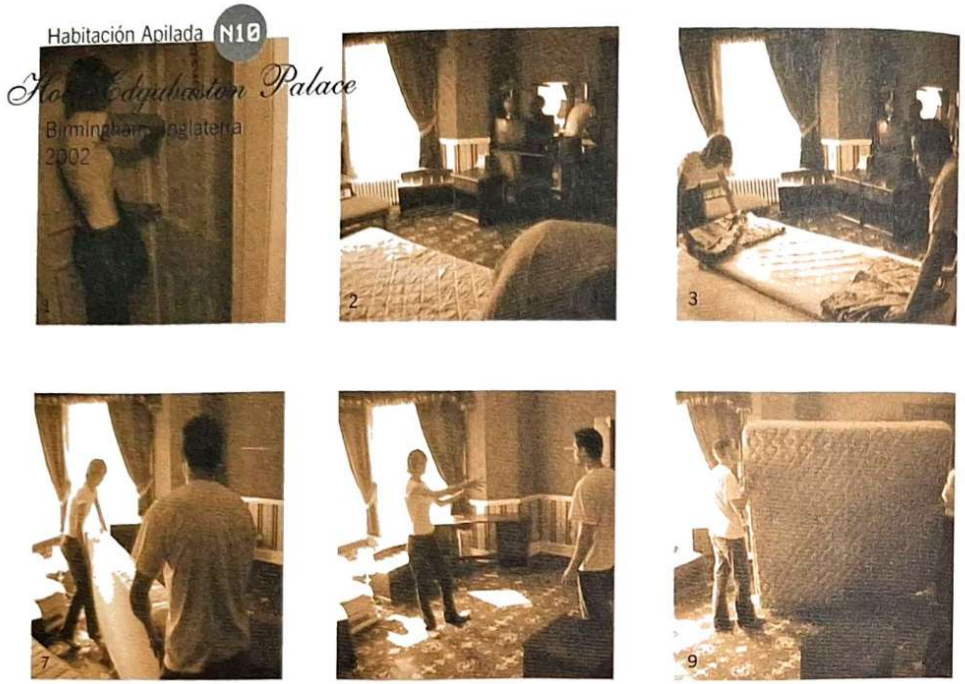
En cada uno de los once episodios que he trazado, se mezclan un número cada vez mayor de humanos con un número igualmente elevado de no-humanos, hasta el punto que, hoy en día, todo el planeta se dedica a la política, al derecho y, sospecho que pronto, a la moralidad. La ilusión de la modernidad fue creer que cuanto más nos desarrollábamos, mayor acabaría siendo la distancia entre la objetividad y la subjetividad, creando así un futuro radicalmente distinto de nuestra concepción de la ciencia y la tecnología, ahora sabemos que éste nunca será el caso, éste ciertamente nunca ha sido el caso. La objetividad y la subjetividad no son opuestas, creen conjuntamente, y lo hacen de manera irrevocable. El desafío para nuestra filosofía, teoría social y morabilidad es inventar instituciones políticas que pueden absorber tanta historia, este enorme movimiento en espiral, este destino, este sino... Como mínimo, espero haberte convencido de que, si nuestro desafío va a ser atendido, no lo será considerando a los artefactos como cosas.

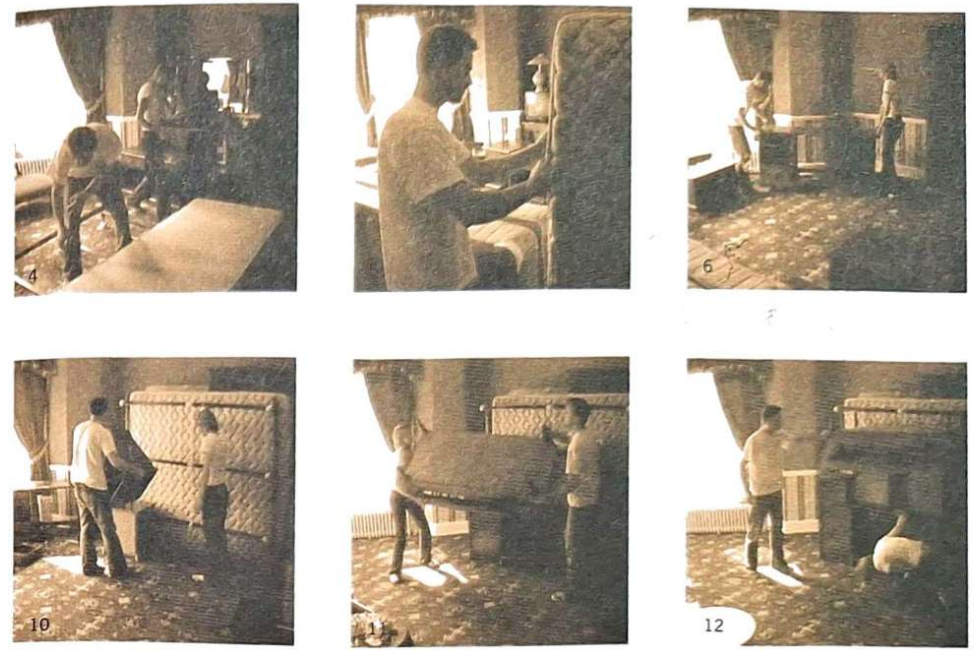
Merecen algo mejor. Merecen ser alojados en nuestra cultura intelectual como actores sociales hechos y derechos.

¿Median nuestras acciones?

No, ellos son nosotros.

La versión completa de "De la mediación técnica: filosofía, sociología, genealogía" está publicada en *Sociología Simétrica. Ensayos sobre ciencia, tecnología y sociedad*, Miquel Domènech y Francisco Javier Tirado (comps.), editorial Gedisa, Barcelona, 1988.





habitaciones de hotel apiladas

Adam Dade y Sonya Hanney

Actividades cuestionables

Simon Morrisey

El único vínculo entre Rodas, Venice, Brighton, Londres, Lyon, Melbourne[>>25], Llandudno[>>26] y Birmingham[>1-24] consiste en haber alojado en sus hoteles a Adam Dade y Sonya Hanney. En apariencia, se trata de una pareja de jóvenes turistas que visita durante unos días la ciudad, lo que en efecto son hasta cierto punto. Una vez que abandonan el hotel, no hay evidencia de que haya pasado nada fuera de lo normal en sus habitaciones. En ocasiones, después de la estancia de Dade y Hanney en la habitación de un hotel, un cajón desliza mejor que lo hacía antes o una lámpara vuelve a funcionar, lo que casi siempre pasa desapercibido.

Pero hay una fotografía del apartamento de la isla griega de Rodas en el que Dade y Hanney pasaron las vacaciones de 1998 que demuestra que durante su estancia los artistas hicieron la cirugía reconstructiva a su habitación. La fotografía muestra una organización rectangular de gran tamaño con reminiscencias de una escultura de Richard Artschwager, con sus piezas chapadas con madera y melamina, aislada en un rincón de la blanca habitación y protegida del calor mediterráneo. Pero, a diferencia de un Artschwager, no se trata de la escultura de un estilizado mobiliario, sino una escultura temporal hecha a partir de los propios muebles de la habitación. Esta fue la primera 'habitación de hotel apilada' de Dade y Hanney. En principio no era una obra de arte, sino algo que simplemente decidieron hacer. Tomaron una fotografía. Pusieron todos los muebles en su sitio. Tiempo después, decidieron repetir la experiencia.

Como un acto repetitivo, y siguiendo los estrictos parámetros que los propios artistas se impusieron, esta primera acción impulsiva se convirtió en una disciplina. Cada una de las diez versiones de *La habitación de hotel apilada* llevadas a cabo hasta ahora, ha seguido idénticos parámetros. Los artistas se registran en un determinado hotel. Estudian la habitación y después la desmantelan sin llamar la atención y sin causar desperfectos. Reordenan su contenido, apilando todo el material hasta conseguir una suerte de ensamblaje, un volumen dentro del volumen. Fotografían este objeto (más tarde han llegado a grabar en vídeo todo el proceso). De nuevo ordenan la habitación hasta que todo vuelve a su posición inicial.

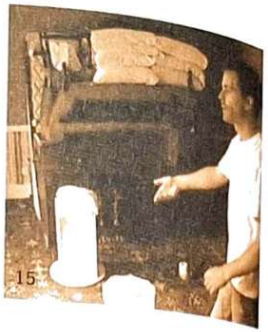
La Habitación de Hotel Apilada es una obra tan compulsiva como carente de significado. En ella, toda acción encuentra finalmente su reverso.

¿Cómo interpretar entonces los procedimientos de Dade y Hanney? Por ejemplo, sería tentador, siguiendo el discurso de la supermodernidad, entender *La habitación de hotel apilada* como una metáfora deliberada de la noción de *no-lugar* desarrollada por autores como Mar Augé°. Pero

° Marc Augé, *Non-Places: An introduction to the Anthropology of Supermodernity*. Ed. Verso, Londres 1995.

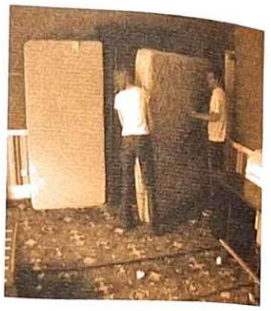
13

14


15

19

20



16

17

18

23

los autores encuentran inspiración para esta obra, más que en la reciente psicología del espacio, en la toma de conciencia de las alteraciones diarias, con frecuencia mínimas y casi siempre innecesarias, que el servicio de limpieza hacía en la habitación del hotel de Rodas.

La relación de los artistas con estas alteraciones de los objetos en el espacio es de naturaleza muy compleja. Estos intentos personales de significar su presencia en el mundo, el énfasis que el artista hace en su propia existencia, no es un signo de auto afirmación desmesurada, sino todo lo contrario. Unos podrían pensar que, a medida que se suceden sus reorganizaciones clandestinas, Dade y Hanney tienen una mayor confianza en su trabajo. Otros podrían considerar su obra como audaz o iconoclasta. Pero más que sentirse reafirmados en su actividad, los artistas confiesan que sienten mayor ansiedad cada vez que repiten su trabajo.

Obras como *La habitación de hotel apilada* procuran hacerse invisibles, tanto a través de la restitución de cada cambio como a través de la sublimación de la autoría de los artistas en una actividad próxima a un trabajo despojado de connotaciones. Esta voluntad de desaparición indica que Dade y Hanney desconfían del significado del artista en la sociedad contemporánea. Desde el punto de vista de la cultura occidental, provista de una educación sofisticada, rica intelectual y económicamente, quizá resulta difícil para los artistas reconocer que su actividad es un trabajo productivo, lo que les hace sentir un incómodo privilegio. No por casualidad los críticos hemos intentado contrarrestar este hecho describiendo al artista (como sucede en este escrito) como productor no de 'arte' sino de 'obra', término que denota trabajo y utilidad, y no las connotaciones más esotéricas que normalmente son adjudicadas al arte.

No obstante, en la obra de Dade y Hanney esta duda cultural no se limita a colorear el vocabulario con el que describimos su trabajo, sino que también llega a modificar la forma que adopta la actividad del artista. Dade y Hanney han creado un repertorio de actividades físicas y repetitivas que enfatiza el proceso, con la esperanza de que si estas actividades se acercan al trabajo, si parecen trabajo, quizá en efecto tengan un propósito, y por lo tanto, un significado.

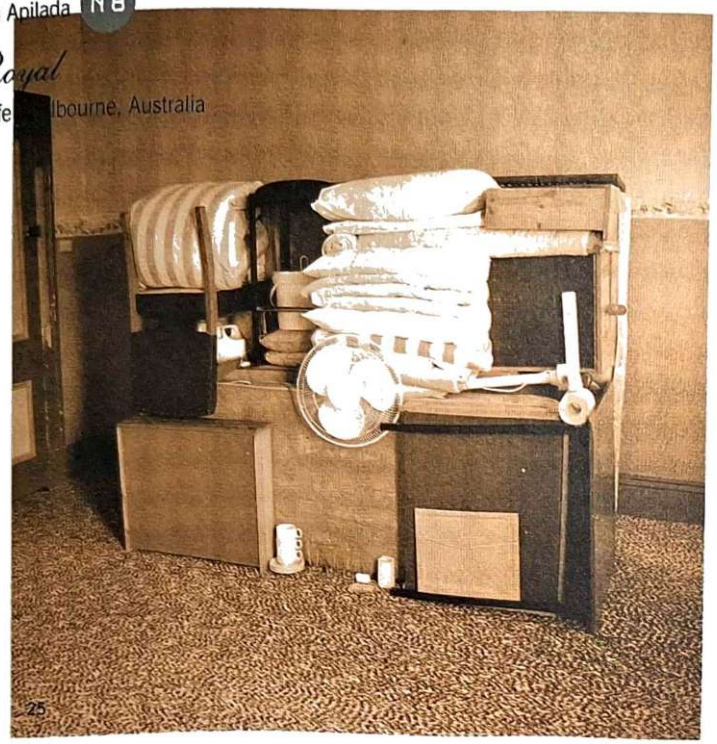
La clave de la obra de Dade y Hanney reside en que su labor no produce el significado que ellos mismos desean. Los artistas han expresado su disconformidad con la obra de arte serial, pero admiten que la mayoría de sus obra está compuesta por esas estructuras repetitivas°. Son conscientes de que están frustrando deliberadamente su afán por una finalidad concreta, y admiten que no están muy seguros del significado de su obra y que no saben porqué continúan repitiendo sus estructuras. Admitirán que aunque hay algo satisfactorio en la repetición de *La habitación de hotel apilada* —el placer de completar una y otra vez un puzzle cuya solución ya no ofrece ninguna dificultad— cada repetición no hace sino subrayar su radical futilidad. La emoción que sentían al principio ha sido reemplazada por la desagradable sospecha de que podrían ser descubiertos de un momento a otro. Y aún así, repetirán cada obra con la misma atenta dedicación, provocando a la vez una nueva posibilidad de captura, algo que casi desean, como si este momento fuera el acontecimiento con el que poder dar por concluido su trabajo.

° Todas las afirmaciones atribuidas a los artistas provienen de una entrevista que el autor de este texto llevó a cabo el 19 de septiembre de 2002 en Bristol, Inglaterra.

Habitación Apilada N8

Hotel Royal

Queenscliffe lbourne, Australia
2001



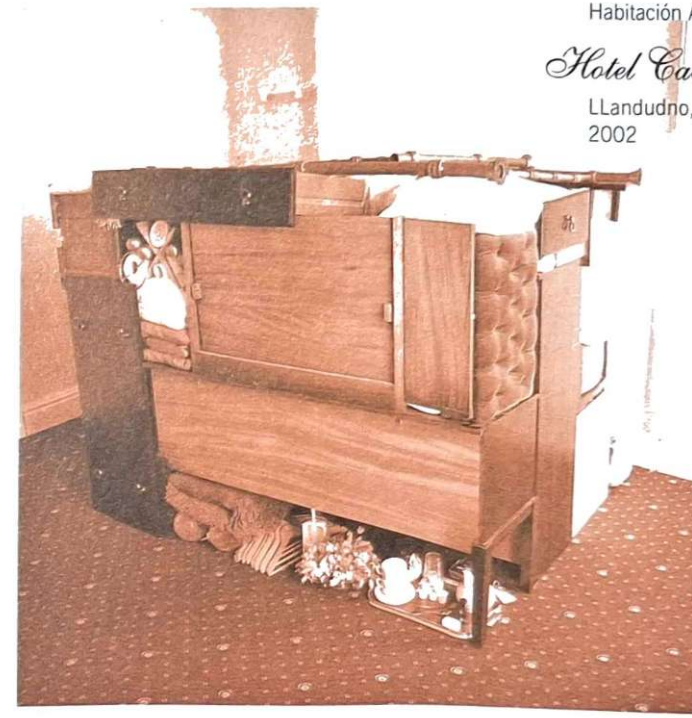
- 1 Cama de matrimonio (muelles, espuma de poliuretano, patas de madera, 202x152x61cm)
- 1 Guardamalleta (algodón floral crema y azul claro, lazo blanco de remate)
- 1 Protector de colchón de matrimonio (funda 100% algodón, relleno de poliéster, elástico)
- 2 Sábanas de matrimonio (blancas, 75% algodón, 25% poliéster)
- 1 Edredón de matrimonio (funda de rayas blancas y pipermín, relleno de plumas)
- 1 Colcha (mezcla de polialgodón, estampado floral, amarillo, verde, púrpura, relleno de poliéster)
- 1 Manta (beige, no inflamable
- 3 Almohadas (fundas 100% algodón, rellenas de poliéster)
- 2 Almohadones (1 azul, 1 verde pálido, algodón mezcla, relleno de poliéster, 36x36 cm)
- 1 Colchón individual (muelles, guateado en fibra de coco y algodón, 75x187x17cm)
- 1 Somier individual (madera, madera laminada, 2 cajones, 81x30x192cm)
- 1 Protector de colchón individual (funda 100% algodón, relleno 100% poliéster, elástico)
- 2 Sábanas individuales (blancas, 100% algodón)
- 2 Edredones individuales (relleno 100% poliéster, fundas 100% algodón, funda de rayas blancas y pipermín / amarillas y blancas)
- 1 Mesa (patas de acero negro, tablero laminado, 76x76x75cm)
- 2 Manteles (1 amarillo, motivo color crema, 100% algodón, 129x181cm, 1 lazo crema, 149x231cm)
- 1 Silla (madera, piel imitación borgoña, espuma, 52x86x56cm)
- 1 Banco (soporte de acero negro, espuma púrpura, 76x36x37cm)
- 1 Puerta (hoja de madera teñida, pestillo, 202x61x3cm)
- 1 Ventilador eléctrico (3 velocidades, altura ajustable, d=43cm)
- 1 Calentador eléctrico (4 velocidades, 2.200w)
- 1 Tetera eléctrica (blanca, plástico)
- 3 Toallas de baño (blancas, 100% algodón, 125x68cm)
- 2 Rollos de papel higiénico (blancos, 2 capas)
- 1 Porta rollos (metal con revestimiento plástico, d=29cm)
- 1 Escobilla con soporte (plástico blanco, 44x13x12cm)
- 1 Papelera (tapa y bolsa de plástico blanco 24x21x18cm)
- 1 Cubo de basura (plástico blanco, bolsa de plástico d=25cm)
- 3 Pastillas de jabón (blanco, fragancia floral)
- 1 Cortina de ducha (100% poliéster, blanca con motivo de corazón, 160x178cm)
- 2 Percheros (plástico y alambre)
- 2 Llaves (nº 12 y puerta principal)
- 1 Grabado (*Gran Anillo*, de D'Arcy W. Doyle, marco de imitación de madera de nogal, 38x32cm)
- 1 Alargadera (con enchufe, 500cm)
- 1 Bandeja (seis caras, fibra de vidrio gris)
- 3 Tazas y platos (cerámica blanca, apto para microondas)
- 3 Sobres de café (Nescafé)
- 3 Bolsitas de te (1 Tetley, 2 Lipton)
- 6 Sobres de azúcar (blanca)
- 3 Cucharillas (acero inoxidable)
- 3 Vasos altos
- 3 Servilletas (papel blanco, 1 capa)
- 1 Tazón (madera laminada y barnizada)

Miscelánea: 2 posavasos (Stella Artois), 1 moneda de 10 céntimos, 1 prendedor de cabello, 2 moscas, 1 paraguas de cóctel, 1 envoltorio de tirita, 2 plumas

Habitación Apilada N9

Hotel Cae Mor

LLandudno, Gales
2002

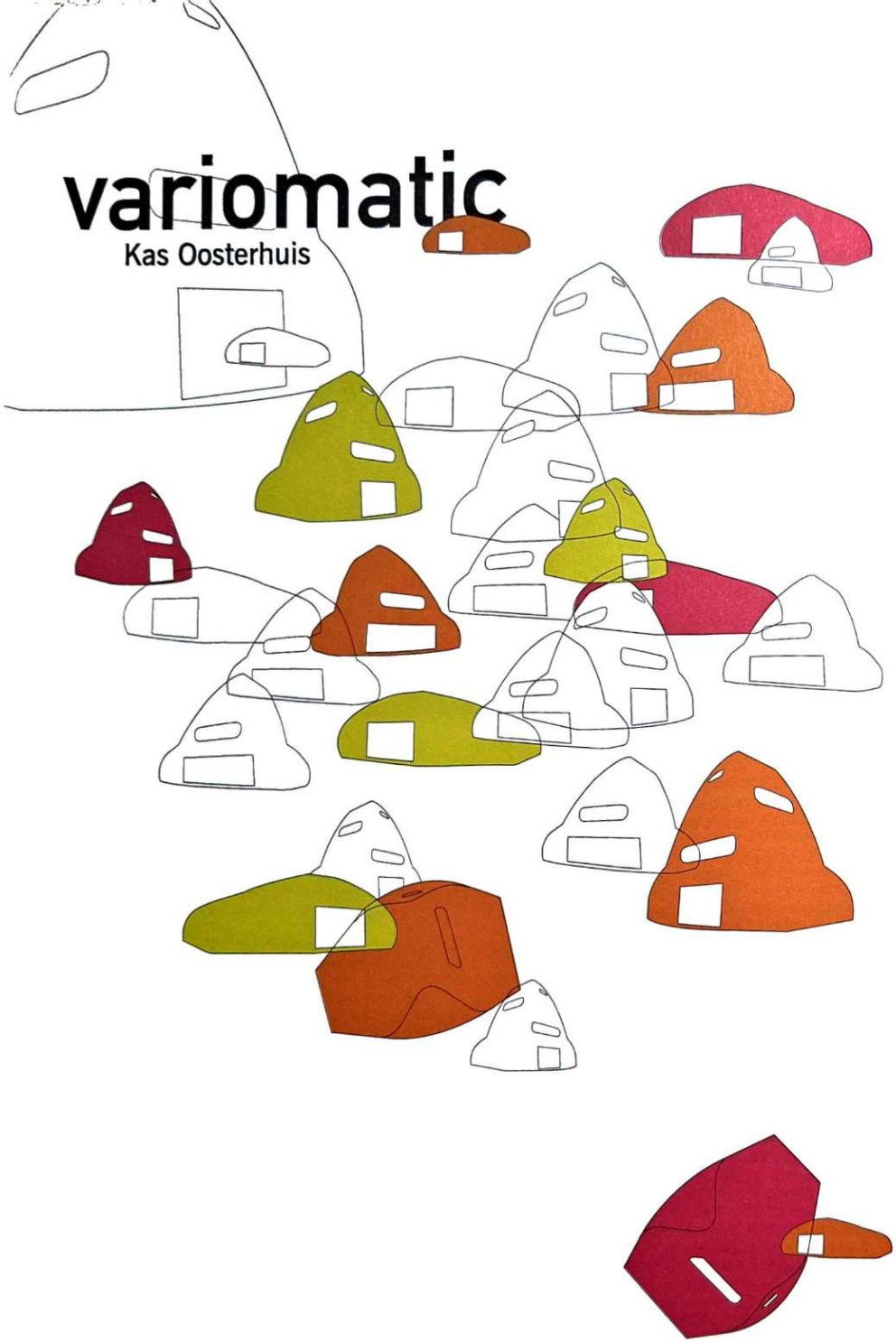


- 1 Somier de dos plazas (verde y dorado, 139x200x122cm)
- 1 Colchón (muelles, cubierta plástica, 138x191x22cm)
- 1 Funda de colchón (ajustable, lana)
- 1 Edredón de matrimonio (funda 100% polipropileno, relleno de fibra de poliéster, 198x198cm)
- 1 Funda de edredón (polialgodón, 198x198cm)
- 2 Sábanas (blancas, 100% algodón, 224x245cm)
- 4 Almohadas (fundas 100% algodón, 50x78 cm, 2 de relleno 100% de poliéster, 2 de relleno de pluma, manchadas)
- 3 Almohadones (verde claro, relleno 100% poliéster, fundas 100% algodón, 40x40cm)
- 2 Mesillas (aglomerado, vidrio, d=40cm)
- 4 Manteles de mesilla (2 ajustables, verdes, mezcla algodón, 2 blancos, poliéster)
- 2 Lámpara de mesa (pantalla de vidrio traslúcido, imitación latón, bombillas tipo vela, 40w)
- 2 Armarios (blancos, plástico, conglomerado chapado en madera, 49x203x45,5cm)
- 8 Percheros (madera, 1 roto)
- 1 Tocador (aglomerado chapado en madera mahogany, 3 espejos orientables, 5 cajones, 141x43x128cm)
- 1 Cómoda (aglomerado chapado en madera mahogany, 5 cajones, forro de papel, 102x43x111cm)
- 2 Sillones (terciopelo verde claro, flecos verdes, ruedas, falta un botón en los dos, 65x59x82cm)
- 1 Televisión (Toshiba, 14" color, mando a distancia)
- 1 Radio despertador (Goodmans, blanco, plástico, alarma)
- 1 Secador de pelo (Lloytron 1000 turbo, 2 velocidades)
- 1 Centro floral (flores marchitas)
- 1 Ambientador (fragancia sin identificar)
- 1 Alfombra (verde, fieltro, forro de goma, 25x44cm)
- 2 Llaves (nº 21 y puerta principal)
- 1 Plancha para pantalones (Corby, 41x25x99cm)
- 1 Tetera (plástico, 1 litro)
- 1 Espejo (marco de madera, decoración floral, 56x80cm)
- 2 Grabados (marcos dorados y madera negra, 52,5x42,5cm 1 *Dando de comer a los patos* de H.J. King, 1855-1922, 1 Suspense de Charles Burton Barber 1844-1894)
- 2 Papeleras (plástico, con tapadera, bolsa de plástico, 1 verde menta, d=29cm, 1 gris, 23x22x38cm)
- 2 Tazas (plástico transparente, d=7cm)
- 1 Mesa (aglomerado, plancha de vidrio, 61dx63cm)
- 2 Manteles (1verde imitación terciopel, d=176cm, 1 blanco, 100% poliéster, 93x93cm)
- 1 Bandeja (rosa, cromada, 48x26cm)
- 1 Tetera (crema, motivo floral)
- 2 Tazas y platos
- 1 Azucarero
- 2 Cucharillas (acero inoxidable)
- 7 Bolsitas de te (variedad sin identificar)
- 6 Cartones de leche (uht)
- 7 Sobres de azúcar (Tate & Lyle, blanca)
- 2 Pastillas de jabón ('naturel', blanco)
- 1 Botella de loción corporal (Holyday Inn)
- 2 Toallas de mano (algodón 100% blanco, 46x90cm)
- 2 Toallas de baño (algodón 100% blanco, 125x67cm)
- 1 Alfombra de baño (algodón 100% blanco, 52x68cm)
- 1 Alfombra para retrete (algodón, antideslizante,55x44cm)
- 3 Rollos de papel higiénico (blanco, 2 hojas)
- 1 Porta rollos (acero, d=18,5cm)

Miscelánea: 1 tornillo, 2 periódicos 'The Sun', 1 revista 'Sainsbury's', 1 rollo de cinta adhesiva, 1 pluma

variomatic

Kas Oosterhuis



Aspectos interactivos del diseño paramétrico

Este nuevo concepto de casa por catálogo es elástico en todas direcciones. En altura, anchura y profundidad.[»4] De ahí el nombre Variomatic. Lo que hace este proyecto único es que los clientes son co-diseñadores de su propia casa. No solamente definen la forma definitiva de las curvaturas (en las fachadas y los tejados) sino que también pueden decidir a su voluntad las dimensiones generales de la casa, el lugar donde situar la cocina o la instalación del calentador solar de agua.[»5] Además pueden elegir entre numerosos materiales y colores para los acabados: caña, madera, metal, placas cerámicas, pvc, etc.[»1]

Mediante la comunicación casi instantánea entre el comprador y el arquitecto, y entre el arquitecto y el constructor, y merced a métodos de construcción avanzados, es posible construir una casa Variomatic muy rápidamente sin perder su carácter único. Ya que cada comprador participa en el diseño de la vivienda, es virtualmente imposible obtener dos casas idénticas. En lugar de ofrecer clichés arquitectónicos, Variomatic ofrece la posibilidad de modelar tu casa.

Una vida relajada: el comienzo de un proyecto

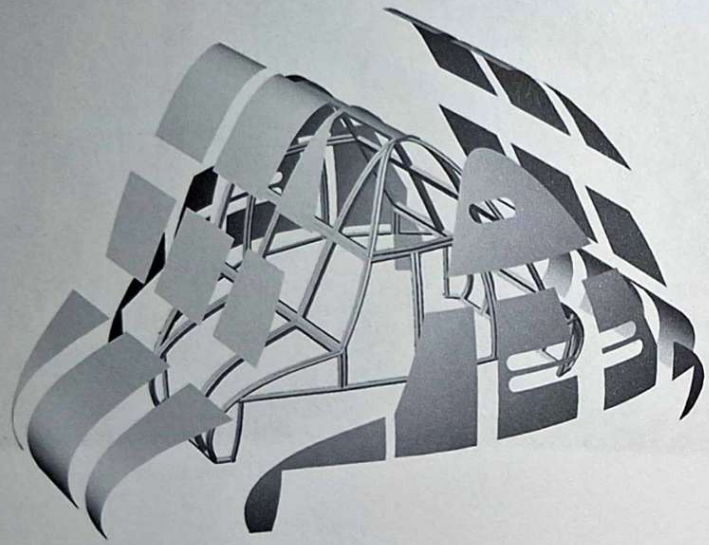
Esta idea fue desarrollada en un primer momento para un taller de proyectos donde la idea fundamental consistía en comprobar que el desarrollo del paisaje, la arquitectura y la construcción accesible y de precio moderado pueden ir de la mano. Los resultados de la investigación dan respuesta a la producción de vivienda en masa y a las casas prediseñadas de los catálogos de las empresas promotoras. Es una demostración de que el uso de la vivienda por catálogo puede ser una manera de reafirmar la identidad de una región o de un pueblo, para fortalecer una cultura del paisaje a la vez que se satisfacen los costes, la rapidez de ejecución y la libertad de elección que los consumidores buscan.

1. Vista general de las viviendas.

La familia Variomatic

El producto tipo de la gama Variomatic, el Variomatic *S(culpture)*, se inserta sobre el paisaje. El paisaje tipo, el Variomatic *L(andscape)*, está literalmente embebido en el paisaje. Además hay dos modelos adicionales, el Variomatic *Classic S* (dos plantas) y el Variomatic *Cabrio L* (una planta con cubierta descapotable). Los perfiles de las casas evocan el relieve del paisaje y producen una nueva síntesis entre arquitectura y territorio. El tratamiento de los jardines provee de privacidad a cada vivienda.[>1,2]

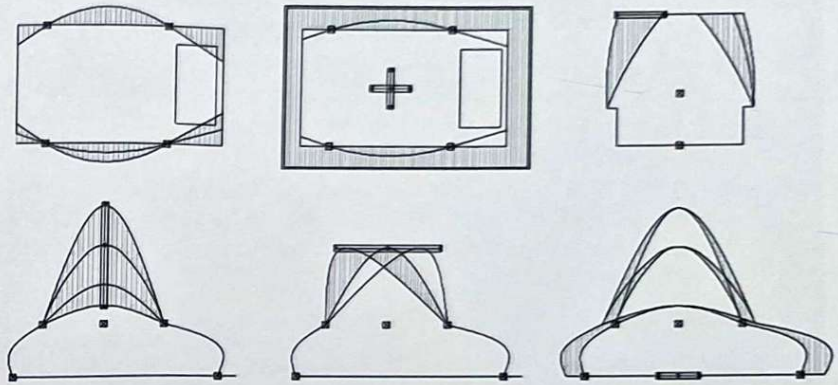
2. Vista aérea.



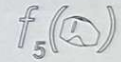
3. Sistema constructivo.

La construcción de la gama Variomatic

Los planos tipo de Variomatic están organizados de modo que en planta baja la porción central de la vivienda, más cálida, tiene a cada lado un espacio de transición. Estas zonas relativamente frías son el garaje a un lado y al otro el almacén y el vestíbulo de entrada. La cubierta se ensancha todo lo posible en la parte central de las fachadas anterior y posterior, sobresaliendo con un voladizo de unos 50 cm. Las formas curvadas de la casa ofrecen el máximo espacio interior en relación con la superficie envolvente exterior y una experiencia espacial insólita para los usuarios. El espacio interior de la planta baja está construido con materiales pétreos. A su alrededor, una primera envolvente formada por una estructura metálica está recubierta por una estructura secundaria de madera, a su vez cubierta con multiplex en el exterior y con planchas de yeso en el interior. La cubierta está revestida con un acabado proyectado ultraligero y muy durable (con todos los colores RAL disponibles). En las fachadas de la planta baja los clientes tienen otra oportunidad de elección. Para los paramentos que están entre las fachadas de madera, dispuestas en líneas horizontales, pueden optar por ejemplo por el ladrillo, la madera de cedro o una fachada de chapa de acero.[3]



4. Ancho de banda matemático de la vivienda Variomatic.



Durabilidad

La durabilidad de un edificio comienza por el urbanismo y el paisaje. Por el simple hecho de que el Variomatic *L(andscape)* está superpuesto al paisaje natural mediante el modelado del relieve, se consigue estabilizar el clima interior de la casa y, como una duna, proteger el jardín de cada casa.[2] Los paneles de vidrio orientados a sur, junto con paneles fotovoltáicos opcionales, proporcionan la captación de energía solar pasiva.

La organización en planta también es importante: gracias a los espacios de transición laterales de la planta baja, la casa sufre menos pérdidas de energía durante el invierno y no se sobrecalienta en verano. Además este núcleo caliente central permite estabilizar el clima interior.

Durabilidad implica compacidad. Gracias a su forma redondeada (tanto en planta como en sección) la casa puede retener su propia energía durante el máximo tiempo posible.

Durabilidad también implica flexibilidad de uso a largo plazo. En principio, la casa cálida central puede subdividirse. Lo único fijo es la posición de la escalera, el baño y el espacio dedicado a las instalaciones.

Página Web interactiva

Variomatic ofrece una aproximación nueva a la casa por catálogo.

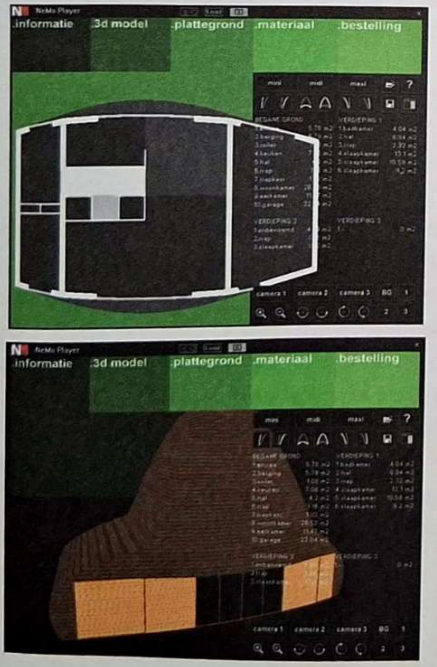
El cliente elige su forma preferida usando los comandos gráficos de la página web. La geometría elástica de Variomatic está conectada con la base de datos donde se administran los metros cuadrados y cúbicos junto con un presupuesto económico.[5] Después de modelar su propia casa Variomatic, el cliente puede encargar una maqueta a escala, un juego de planos o puede directamente solicitar el permiso de construcción si ya posee un solar para construirla.

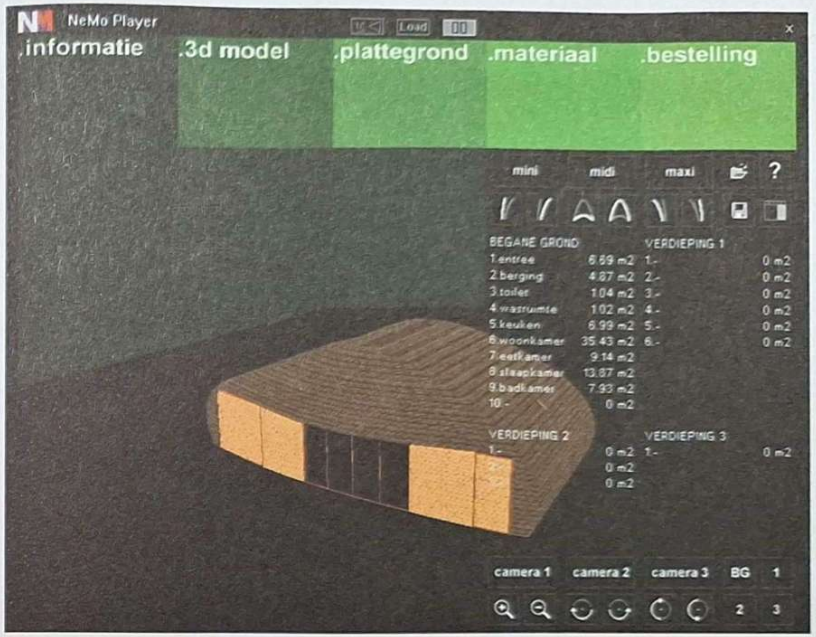
Proyecto Variomatic

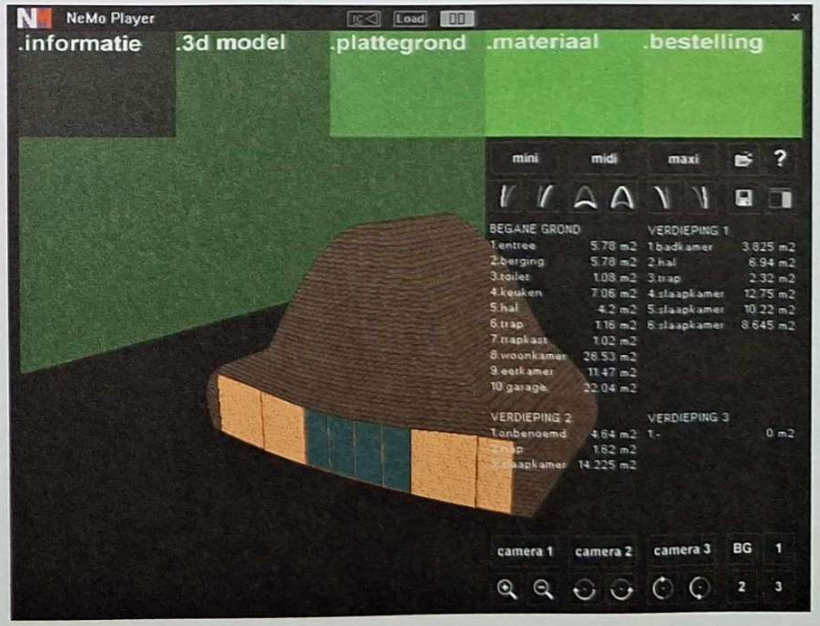
Arquitecto: Kas Oosterhuis.
Concepto: Kas oosterhuis, Mark Benerink.
Página web: Kas Oosterhuis, Andre Houdart, Cas Aalbers, Giulio Baiocco, Omar Rendirez, Natasa Ribic, Karoly Toth.

Zoetermeer: Kas Oosterhuis, Cas Aalbers, Giulio Baiocco, Abraham Jiménez, Natasa Ribic, Caroline Barat, Ulli Keysser.
www.trans-ports.com
www.webvannoordholland.nl
www.oosterhuis.nl
www.variomatic.nl

5. Página web del proyecto Variomatic.







BOLETÍN DE SUBSCRIPCIÓN

OESTE
REVISTA DE ARQUITECTURA

NOMBRE.....

DOMICILIO..... CP.....

POBLACION..... PROVINCIA .....

TELEFONO..... E-MAIL .....

Subscripción anual (2 números): **España** 20 euros **Europa** 30 euros **Iberoamérica** 39 euros

FORMAS DE PAGO

Domiciliación bancaria
Banco / Caja:
Código Cuenta:
Dirección:
Titular:
Firma:

Tarjeta de crédito
Visa Mastercard
Número:
Caducidad:
Titular:
Firma:

Envíe estos datos a **redaccion@revistaoeste.com** o el cupón a **Architecta Outsourcing 21 SL.** Calle del Bosque 6, 28016 Madrid

Cedric Price. Arquitecto cuyo proyecto de 1961 para el Fun Palace fue el primer edificio en el que se ensayaron la ideas no-autoritarias sobre el uso. Aunque nunca llegó a construirse, se convirtió en uno de los proyectos más influyentes del momento.

Philip Christou estudió Historia del Arte y Bellas Artes antes de obtener el título de arquitecto por la *Architectural Association* de Londres. Es profesor de proyectos en la *London Metropolitan University*, *Senior Research Fellow* en la *Architecture Research Unit* de Londres, y miembro de Florian Beigel Architects.

Erwin Wurm es escultor. Desarrolla su actividad en Viena. Los materiales con los que trabaja no son la piedra o el metal, sino individuos que emprenden particulares acciones con objetos como escobas, cajas o jerseys.

Tezuka Architects. Estudio fundado por Takaharu y Yui Tezuka en 1994. Han proyectado numerosas residencias unifamiliares y colectivas en Tokio. Takaharu Tezuka es profesor en el Instituto Tecnológico de Musashi. En 2002 fueron galardonados con el Premio del Instituto Japonés de Arquitectos.

Jonathan Hill es arquitecto por la *Architectural Association* y la *Bartlett University College* en Londres, donde es también profesor de teoría, historia y proyectos arquitectónicos. Su trabajo ha sido publicado y expuesto internacionalmente. Es autor de libros como *Occupying Architecture*, *Actions of Architecture* y *Hunting the Shadow: Immaterial Architecture*, en preparación.

Lot/ek son Ada Tolla y Guiseppe Lignano. En sus proyectos investigan sobre la 'naturaleza artificial' de la que extraen objetos prefabricados, sistemas y tecnologías, repensando los modos en los que el cuerpo humano interactúa con los productos de la cultura industrial y tecnológica.

Tom Sachs es arquitecto. Su instalación *Nutsy's* ha sido un encargo de la Fundación Bohen para inaugurar su nuevo espacio en Manhattan. Su obra se encuentra en colecciones como la del Museo *Guggenheim* y el *Whitney Museum of American* de Nueva York.

Martha Rosler es una artista que construye incisivos análisis sociopolíticos de los mitos y realidades de la cultura patriarcal en sus obras en vídeo, fotografía, acciones y textos de crítica y ficción. Sus videos investigan cómo las realidades socioeconómicas y las ideologías políticas dominan la vida corriente.

Jose Antonio Agúndez. Licenciado en Historia por la Universidad de Extremadura. En 1984 conoce al artista Wolf Vostell, con quien colaboró profesionalmente hasta su muerte en 1998. Es autor de numerosos trabajos de investigación en torno a la obra de Vostell y Director del Museo Vostell Malpartida.

Wolf Vostell. Artista multidisciplinar que tiene en el *happening* su manifestación artística más renovadora. Inventor del principio del *dé-coll/age*, fundador del movimiento *Fluxus* y uno de los padres del videoarte, extendió su actividad creadora en el campo del arte sonoro.

AVL. Estudio multidisciplinar fundado por Joep van Lieshout en Rotterdam que trabaja en el campo del arte contemporáneo, el diseño industrial y la arquitectura. Entre sus trabajos destacan viviendas móviles, esculturas en poliéster de personas u órganos y el proyecto AVL-Ville. Su producción más reciente muestran un mayor interés por las pautas organizativas y de funcionamiento.

Ana Huedo es doctora en Bellas Artes por Facultad de Cuenca. Ha realizado diferentes estancias de investigación en centros como el *Netherlands Architecture Institute* de Rotterdam o la Universidad Jorge Tadeo Lozano de Cartagena, Colombia, y ha formado parte del equipo de *Situaciones*.

Volt es el pseudónimo de Vincenzo Fani. Nacido en Viterbo en 1888, fue un teórico del futurismo. Entre sus obras destaca la poesía *Parole in Libertá* y obras cortas conocidos como *Sintesi*.

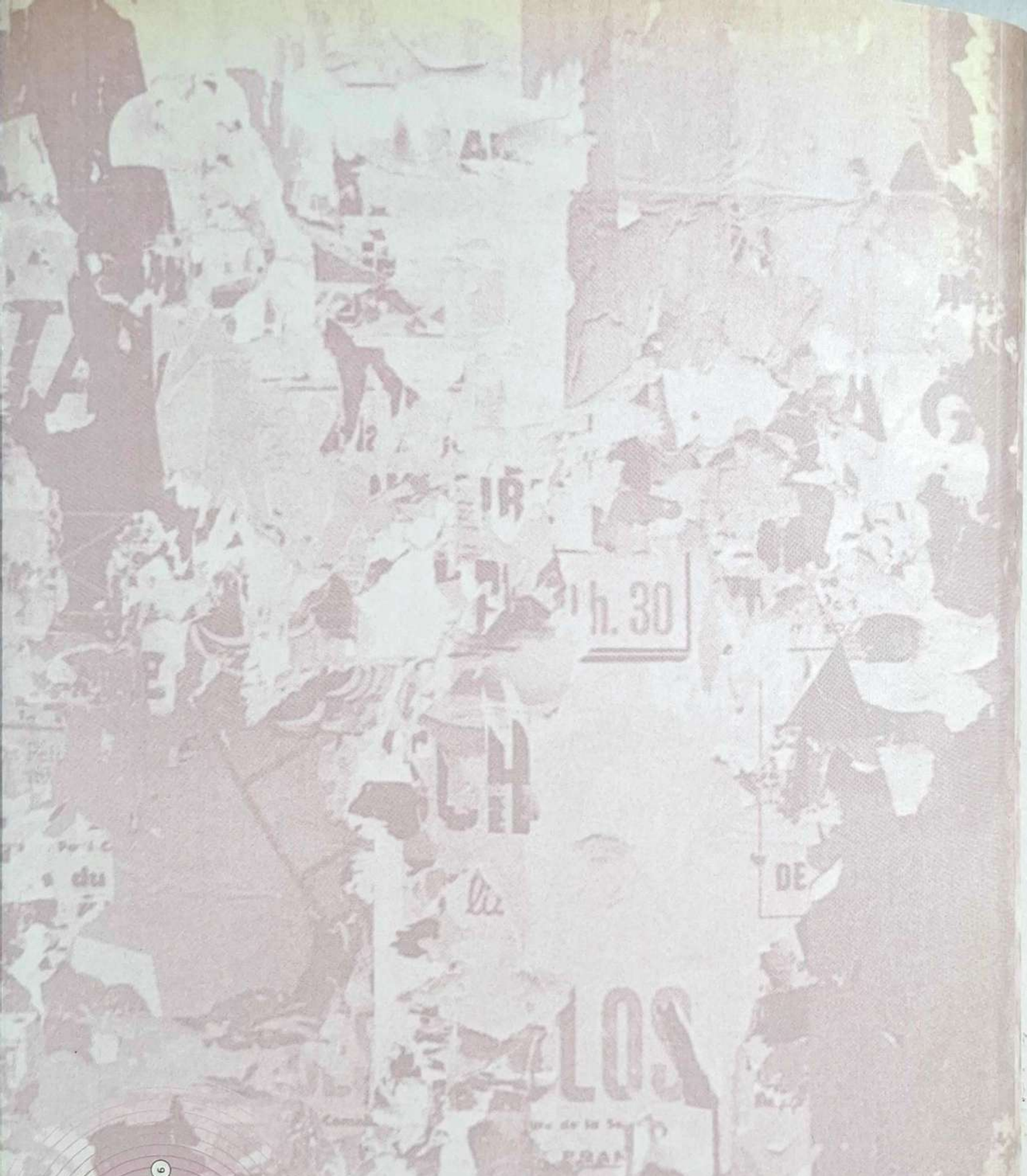
Brigata Tognazzi es un equipo formado por gente de diferentes países. El aspecto principal de su trabajo es la contaminación. En su proceso de proyecto mezclan arte, literatura, fotografía y música. No son una fábrica ni tienen oficina estable. "Nuestro estudio es nuestro equipaje".

Toland Grinnell es artista. Antes de comenzar su actividad estudió en Italia y en Nueva York, donde tiene su estudio. Toland Grinnell es también una suerte de marca comercial: el logo *TG* aparece en todos los objetos que componen sus instalaciones. Su obra ha sido expuesta en Estados Unidos, Italia y Alemania.

Bruno Latour es investigador del *Centre de Sociologie de L'Innovation* de *L'École des Mines* de Paris. Sus ensayos cubren ámbitos como la sociología, la historia de las ciencias y la filosofía. Ha obtenido diversos premios y distinciones, como el *Prix Bernal* (1992) o el *Prix Roberval* (1992) y sus obras se han traducido a numerosos idiomas.

Adam Dade y Sonya Hanney son artistas. Viven y trabajan en Bristol, Gran Bretaña. Han expuesto su obra en galerías de Bristol, Porto, Melbourne y Nueva York, entre otras.

Kas Oosterhuis es arquitecto. Junto con Ilona Lénard fundó en 1988 *Kas Oosterhuis Architekten*. Es profesor de la Universidad Tecnológica de Delft y de la *Architectural Association* de Londres, y autor de numerosos artículos publicados en diversas revistas especializadas.



CEDRIC PRICE PHILIP CHRISTOU ERWIN WURM TEZUKA ARCHITECTS JONATHAN HILL LOT/EK TOM SACHS MARTHA ROSLER JOSE ANTONIO AGÚNDEZ WOLF VOSTELL AVL ANA HUEDO VOLT BRIGATA TOGNAZZI TOLAND GRINNELL ADAM DADE Y SONYA HANNEY SIMON MORRISEY KAS OOSTERHUIS

Oeste 16 Revista del Colegio de Arquitectos de Extremadura

9 770212 904007

12 €